SEGA CONSUMER HISTORY

by Famitsu DC

セガ・コンシューマー・ヒストリー

ファミ通DC責任編集

Featuring : SG-1000 / SG-1000Ⅱ / SC-3000 / SC-3000H / SK-1100 / CARD CATCHER / SEGA MARKⅢ / TV OEKAKI / TELECON PACK / FM SOUND UNIT / SEGA MASTER SYSTEM / 3-D GLASS / MEGA DRIVE / GENESIS / MEGA ADAPTER / MEGA MODEM / TERA DRIVE / MEGA-CD / MEGA-CD KARAOKE / WONDER MEGA / MEGA DRIVE2 / MEGA-CD2 / MEGA JET / SUPER 32X / GAME GEAR / TV AUTO TUNER PACK / BIG WINDOW / KID'S GEAR / SEGA SATURN / VIRTUA STICK / MISSION STICK / RACING CONTROLLER / VIRTUA GUN / SEGA SATURN MODEM / VIRTUA STICK PRO / MULTI CONTROLLER / TWIN STICK / Dreamcast / VISUAL MEMORY / Dreamcast KEYBOARD / ARCADE STICK / VGA BOX / Dreamcast GUN / TSURI CONTROLLER / PURUPURU PACK / MIC DEVICE / MARACAS CONTROLLER/BROADBAND ADAPTER/Dream EYE……

and over 2434 Software

ファミ通 Books

SEGA CONSUMER HISTORY

セガ・コンシューマー・ヒストリー

enter brain

ファミ通Books
SEGA CONSUMER HISTORY
セガ・コンシューマー・ヒストリー
enterbrain
¥ CASHIER
SEGA
SEGA
STRIKER
XE-1ST2
SEGA

セガ家庭用ゲームのすべてをこの1冊に!!

ぼくたちにとって、セガはつねに"特別な存在"だ。念願の、膨大なセガの家庭用ＴＶゲームの歴史を、ついに1冊にまとめることができた。セガのスタッフの方々はもちろん、多くの業界関係者・一般ユーザーの方々のご協力をいただいた結果である。深く心から御礼を申し上げたい。とはいえ、不足な部分も草創期を中心にたくさんある。貴重な資料をお持ちの方、間違いを発見された方は、ぜひとも編集部までご一報いただきたい。いつの日か、完璧版を上梓したいと考えている。（ファミ通DC編集長　相沢浩仁）

SEGA CONSUMER HISTORY

沿　革

1951年　レメーヤー＆スチュアート創業

R.J.レメーヤーとR.D.スチュアートの両米国人により、ジュークボックスの輸入販売会社として創立

1954年　サービス・ゲームズに社名変更
(有)ローゼン・エンタープライゼス設立

1957年　サービス・ゲームズ・ジャパンに社名変更

1960年　日本娯楽物産(株)と日本機械製造(株)の2社に分社

1960年　国産初のジュークボックス、SEGA-1000発売

社名の"SERVICE"から"SE"を、"GAMES"から"GA"をとって命名

1964年　日本娯楽物産(株)が日本機械製造(株)を吸収合併

業務用アミューズメント機器の製造開始

1965年　(有)ローゼン・エンタープライゼスを吸収合併、セガ・エンタープライゼスに社名変更

業務用アミューズメント施設の運営開始

1966年　業務用エレメカ『ペリスコープ』、世界的ヒットを記録

1969年　米コングロマリットのガルフ＆ウエスタン インダストリーズの傘下に入る

1973年　セガ初の業務用ビデオゲーム、『ポントロン』稼働

1979年　中山隼雄氏、副社長に就任

1983年　SC-3000／SG-1000発売

家庭用アミューズメント機器の製造・販売開始

セガ本社屋上から羽田湾を望む

SEGA®

会社名　株式会社セガ
所在地　〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12
設立　1960年6月3日（創業1951年4月）
資本金　1179億1800万円（2001年3月31日現在）
従業員数　1007名（2001年6月1日現在）
年商　1927億1300万円（2001年3月31日現在）
決算期　3月31日（年1回）
役員　取締役会長 福島 吉治／代表取締役社長 佐藤 秀樹
代表取締役 香山 哲／永井 明
事業内容　各種ビデオゲーム、アミューズメントマシン、
通信カラオケおよび関連電子機器の製造・販売・輸出入
アミューズメントセンター、テーマパークの企画・設置・運営
教育機器、玩具、ビデオソフト、ソフト類の製造・販売・輸出
両替機その他電子機器ならびにシステムの製造・販売

序　文

Introduction

本書は、ファミ通DC誌上で連載された同名コーナーの内容を再構成し、1983年から2001年のあいだに登場したセガの家庭用ゲーム機器の数々をカタログ形式で紹介したものです。

構成は、セガ歴代のメインハードごとに章を立て、各時代の主要なゲームソフト、周辺機器、印象的なトピックスなどを抽出。紹介ソフトについては、"セガ・コンシューマー・オリジナル"――つまり他機種では遊べない、セガハードならではのタイトルを最優先に、各機種を象徴する作品をセレクトするよう努めました。

そこには、ゲームの新境地を切り開いた傑作、バランスの良し悪しを超越した部分に魅力がある怪作等々、本書の数行のコメントでは語り尽くせない玉石混交の輝きが、無数に詰まっています。

ページをめくるごとに、記憶の中で蘇ってくる悲喜こもごもを懐かしむもよし。巻末の全リストについているチェックボックスを、遊んだことのあるタイトルから順に塗りつぶしてみるのも一興。いままでの、そしてこれからのセガのゲームをもっと楽しむためのアイテムとして、本書をご活用いただければ幸いです。

ファミ通DC連載中の2001年1月、セガは家庭用ハード事業からの撤退を正式に発表し、セガ・コンシューマーのゲームは自社ハードの枠を越えて広く発信されることになりました。

千年紀の始めに、今度は何をやってくれるのか？

僕らがゲームに期待する限り、セガからは決して目が離せません。

ファミ通DC編集部

SEGA CONSUMER HISTORY

CONTENTS

CHAPTER 4/2

CHAPTER 5

第5章 GAME GEAR 169

CHAPTER 6

第6章 SEGA SATURN 191

CHAPTER 7

第7章 Dreamcast 235

Appendix

付録 SEGA CONSUMER ALL TITLE LIST 276

本文中略称

機種名

SG：SG-1000
SC：SC-3000
MkⅢ：セガ・マークⅢ
MD：メガドライブ
MCD：メガCD
32X：スーパー32X
GG：ゲームギア
SS：セガサターン
DC：ドリームキャスト
AC：アーケード
PC：パソコン
FC：ファミリーコンピュータ
SFC：スーパーファミコン
N64：ニンテンドウ64
GC：ニンテンドーゲームキューブ
GB：ゲームボーイ
GBC：ゲームボーイカラー
GBA：ゲームボーイアドバンス
PCE：PCエンジン
PS：プレイステーション
PS2：プレイステーション2
WS：ワンダースワン

ジャンル名

ACT：アクション
SHT：シューティング
RPG：ロールプレイング
SLG：シミュレーション
ADV：アドベンチャー
SPT：スポーツ
RAC：レース
PUZ：パズル
TAB：テーブル
QIZ：クイズ
ETC：その他

※本文中の社名はソフト発売時の表記に準じています

CHAPTER 1

SERVICE GAMES!

SEGA CONSUMER

セガ・コンシューマー年代記

すさまじい速さで成長を遂げてきたゲーム業界。その激動の時代を駆け抜けてきたセガの家庭用ゲームの流れをふり返ってみよう。

1983→2001

'83

おもな動向
- 「ボーダーライン」発売
- SK-1100発売
- SC-3000発売
- 7 SG-1000発売

セガの動向
- 中山隼雄氏、社長に就任
- 7 『シンドバッドミステリー』稼動
- 7 SYSTEM I基板登場

ゲーム業界の動向
- MSX（ソニー、松下電器ほか）発売
- 『マリオブラザーズ』（任天堂・FC）発売
- 『ドンキーコング』（任天堂・FC）発売
- ファミリーコンピュータ（任天堂）発売
- 『信長の野望』（光栄・PC）発売
- 『ゼビウス』（ナムコ・AC）稼動

'84

おもな動向
- ハンドルコントローラー発売
- 『ロードランナー』発売
- 9 第一回セガ・プログラムコンテスト開催
- 7 SG-1000II発売

セガの動向
- セガ ヨーロッパリミテッド設立
- CSKグループに加入
- セガアメリカ崩壊
- ロボ・ピッチャ発売
- 6 『アッポー』稼動
- 5 『フリッキー』稼動

ゲーム業界の動向
- 『Beep』（ソフトバンク）創刊
- 『ゼビウス』（ナムコ・FC）発売
- 『ロードランナー』（ハドソン・FC）発売
- スーパーカセットビジョン（エポック）発売
- ファミリーベーシック（任天堂・FC）発売
- 『ワイルドガンマン』＆光線銃（任天堂・FC）発売

'85

おもな動向
- テレビおえかき発売
- テレコンバック発売
- バイクハンドル発売
- 10 『ハングオン』発売
- 10 セガ・マークIII発売

セガの動向
- 『UFOキャッチャー』稼働
- 11 『スペースハリアー』稼働
- 9 SYSTEM II基板登場
- 7 『ハングオン』稼働

ゲーム業界の動向
- 『スーパーマリオブラザーズ』（任天堂・FC）発売
- 『ドルアーガの塔』（ナムコ・FC）発売
- 『ファミリーコンピュータマガジン』（徳間書店）創刊
- AMIGA1000（コモドール）発売
- 『ハイパーオリンピック』（コナミ・FC）発売
- 『スターフォース』（ハドソン・FC）発売

'86

おもな動向
- 12 『スペースハリアー』発売
- 11 『アレックスキッドのミラクルワールド』発売
- 6 『ファンタジーゾーン』発売

セガの動向
- セガ・オブ・アメリカ設立
- 社是「創造は生命」制定
- 株式店頭公開
- 『アウトラン』稼働
- 9 SYSTEM E基板登場
- 1 SYSTEM16基板登場

ゲーム業界の動向
- 『プロ野球ファミリースタジアム』（ナムコ・FC）発売
- 『ファミコン通信』（アスキー）創刊
- 『ゲーメスト』（新声社）創刊
- 『ドラゴンクエスト』（エニックス・FC）発売
- 『ゼルダの伝説』（任天堂・FC）発売
- ディスクシステム（任天堂・FC）発売

'87

おもな動向
- 12 『ファンタシースター』発売
- 12 FMサウンドユニット発売
- 11 セガ・マスターシステム発売
- 6 『アウトラン』発売

セガの動向
- 10 『アフターバーナーII』稼働
- 7 『アフターバーナー』稼働
- 7 Xボード基板登場

ゲーム業界の動向
- 『ファイナルファンタジー』（スクウェア・FC）発売
- 『ウィザードリィ』（アスキー・FC）発売
- PCエンジン（NECホームエレクトロニクス）発売
- 『グラディウスII』（コナミ・AC）稼働
- X68000（シャープ）発売
- 『ドラゴンクエストII』（エニックス・FC）発売

'88

おもな動向
- 11 『獣王記』発売
- 10 メガドライブ発売
- 3-Dグラス発売
- 3 『アルゴスの十字剣』発売

セガの動向
- 12 東証第二部上場
- 『テトリス』稼働
- 8 『パワードリフト』稼働
- 4 Yボード基板登場
- 3 SYSTEM24基板登場

ゲーム業界の動向
- 『スペースハリアー』（NECアベニュー・PCE）発売
- 『スーパーマリオブラザーズ3』（任天堂・FC）発売
- CD-ROM2（NECホームエレクトロニクス・PCE）発売
- 『ファミコンウォーズ』（任天堂・FC）発売
- 『R-TYPE I』（ハドソン・PCE）発売
- 『ドラゴンクエストIII』（エニックス・FC）発売

'89

おもな動向
- 12 『ザ・スーパー忍』発売
- 8 『大魔界村』発売
- 6 『サンダーフォースII MD』発売
- 4 『テトリス』無期発売延期
- 3 『ファンタシースターII』発売

セガの動向
- 11 SYSTEM18基板登場
- 6 『スーパーモナコGP』稼働

ゲーム業界の動向
- LYNX（アタリ）発売
- 『MOTHER』（任天堂・FC）発売
- 『BEEP!メガドライブ』（ソフトバンク）創刊
- 『テトリス』（任天堂・GB）発売
- ゲームボーイ（任天堂）発売
- 『ウイニングラン』（ナムコ・AC）稼働

'90

おもな動向
- 11 『セガ・ゲーム図書館』開始
- 11 メガモデム発売
- 10 TVチューナーパック発売
- 10 ゲームギア発売
- 9 北米でジェネシス発売
- 9 『ストライダー飛竜』発売

セガの動向
- 東証第一部上場
- 11 『R-360』稼働
- 5 『G-LOC』稼働
- 3 『コラムス』稼働
- 1 Cボード基板登場

ゲーム業界の動向
- 『F-ZERO』（任天堂・SFC）発売
- 『スーパーマリオワールド』（任天堂・SFC）発売
- スーパーファミコン（任天堂）発売
- ネオジオ（SNK）発売
- 『スーパーダライアス』（NECアベニュー・PCE）発売
- 『ドラゴンクエストIV』（エニックス・FC）発売

'91

おもな動向
- 12 メガCD発売
- 9 欧州でメガドライブ発売
- 8 『ベア・ナックル』発売
- 7 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』発売
- 5 テラドライブ発売
- 3 『シャイニング＆ザ・ダクネス』発売

セガの動向
- 7 英ヴァージン マスタートロニク社を買収（現セガ・オブ・ヨーロッパ）
- 2 SYSTEM32基板登場

ゲーム業界の動向
- 『ベスト競馬ダービースタリオン』（アスキー・FC）発売
- 『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』（任天堂・SFC）発売
- PCエンジンDuo（NECホームエレクトロニクス）発売
- 『ファイナルファンタジーIV』（スクウェア・SFC）発売
- 『シムシティー』（任天堂・SFC）発売
- 『ストリートファイターII』（カプコン・AC）稼働

各年の話題

'83：東京ディズニーランド[illegible] '84：[illegible] '85：[illegible] '86：[illegible]

各年の話題

'87：[illegible] '88：[illegible] '89：[illegible] '90：[illegible] '91：[illegible]開場／『Santa [illegible]

'92

- 4 ワンダーメガ発売
- 6 『ルナザ・シルバースター』発売
- 10 『ランドストーカー』発売
- 11 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』発売
- 12 『ぷよぷよ』発売

- 6 米発明家コイル氏の特許訴訟に関し、57億円を支払うことで和解
- 8 MODEL1基板登場
- 8 『バーチャレーシング』稼働
- 9 六本木GIGO開業
- 12 遊星セガワールド開催

- 『天外魔境Ⅱ卍MARU』(ハドソン・PCE)発売
- 『弟切草』(チュンソフト・SFC)発売
- 『ストリートファイターⅡ』(カプコン・SFC)発売
- 『スーパーマリオカート』(任天堂・SFC)発売
- 『ドラゴンクエストV』(エニックス・SFC)発売
- 『ファイナルファンタジーV』(スクウェア・SFC)発売

'93

- 2 『セガ・ゲーム図書館』サービス終了
- 4 メガドライブ2・メガCD2発売
- 7 『エコー・ザ・ドルフィン』発売
- 7 ゲームギア名作コレクション登場
- 8 レーザーアクティブ発売
- 11 『ナイトトラップ』発売

- 1 バーチャルロックオン・ショット(光線銃)発売
- 6 キッズコンピュータ ピコ発売
- 12 『バーチャファイター』稼働

- 『スターフォックス』(任天堂・SFC)発売
- 『伝説のオウガバトル』(クエスト・SFC)発売
- 『ゼルダの伝説 夢をみる島』(任天堂・GB)発売
- 『不思議のダンジョン トルネコの大冒険』(チュンソフト・SFC)発売
- 『リッジレーサー』(ナムコ・AC)稼働

'94

- 3 『バーチャレーシング』発売
- 4 『モンスターワールドⅣ』発売
- 11 セガサターン発売
- 11 『バーチャファイター』発売
- 12 スーパー32X発売

- 3 MODEL2基板登場
- 7 ST-V基板登場
- 7 横浜ジョイポリス開業
- 11 『バーチャファイター2』稼働
- セガ・ユナイテッド設立
- ソフト倫理審査機構を設立

- 3DO REAL(松下電器)発売
- 『ファイナルファンタジーVI』(スクウェア・SFC)発売
- 『ときめきメモリアル』(コナミ・PCE)発売
- 『MOTHER2』(任天堂・SFC)発売
- プレイステーション(SCE)発売
- PC-FX(NECホームエレクトロニクス)発売

'95

- 3 『パンツァードラグーン』発売
- 9 『ジ・ウーズ』発売
- 11 バーチャガン発売
- 12 『真・女神転生 デビルサマナー』発売
- 12 『バーチャファイター2』発売
- 北米でセガサターン発売

- 2 『セガラリーチャンピオンシップ』稼働
- 5 セガール&アンソニーCM放映
- 10 TVアニメ『バーチャファイター』放映
- 『プリント倶楽部』(セガ/アトラス)稼働

- 『Dの食卓』(三栄書房・3DO)発売
- 北米でE3開催
- 『アクアノートの休日』(アートディンク・PS)発売
- バーチャルボーイ(任天堂)発売
- CESA発足
- 『ドラゴンクエストVI』(エニックス・SFC)発売

'96

- 3 どんどんいただきキャンペーン開催
- 3 『エネミー・ゼロ』サターン発売決定
- 5 『SEGA AGES』シリーズ登場
- 7 『NiGHTS(ナイツ)』発売
- 7 セガサターンモデム発売
- 9 『サクラ大戦』発売

- 7 東京ジョイポリス開業
- 9 MODEL3基板登場
- 9 『バーチャファイター3』稼働
- 10 X指定ソフト廃止
- 12 デジキューブによるコンビニ流通開始

- 『ポケットモンスター』(任天堂・GB)発売
- 『鉄拳2』(ナムコ・PS)発売
- 『バイオハザード』(カプコン・PS)発売
- ニンテンドウ64(任天堂)発売
- 『スーパーマリオ64』(任天堂・N64)発売
- 『パラッパラッパー』(SCE・PS)発売

各年の話題 '92:バルセロナオリンピック トイザらス日本上陸 ナムコワンダーエッグ開園 Gショック 『美少女戦士セーラームーン』『クレヨンしんちゃん』 '93:サッカーJリーグ開幕 ドラゴンクエスト バトルえんぴつ ナタデココ ポケベル 『[illegible]』『ジュラシックパーク』 '94:アイルトン・セナ事故死 『名探偵コナン』 '95:阪神・淡路大震災 地下鉄サリン事件 ミニ四駆 PHS ウインドウズ95 '96:アトランタオリンピック O-157発生 たまごっち [illegible] 『新世紀エヴァンゲリオン』

'97

- 1 『イヴ・バーストエラー』発売
- 4 サタコレ登場
- 7 『リアルサウンド』発売
- 10 『デッド オア アライブ』発売
- 11 『七ツ風の島物語』発売
- 12 『グランディア』発売

- 1 セガ・バンダイ合併発表(のちに解消)
- 6 『バーチャストライカー2』稼働
- 11 せがた三四郎CM放映
- CSK・セガ、アスキーに資本参加
- 『バーチャレーシング』の3DCG視点切り替えで特許取得

- 『ファイナルファンタジーVII』(スクウェア・PS)発売
- 『みんなのGOLF』(SCE・PS)発売
- ニンテンドウパワー(任天堂・SFC)書き換えサービス開始
- 横井軍平氏逝去
- 『グランツーリスモ』(SCE・PS)発売
- M2(松下電器)発売中止

'98

- 1 『街』発売
- 5 ドリームキャスト発表
- 5 『Dの食卓2』制作発表会開催
- 8 『ソニックアドベンチャー』制作発表会開催
- 11 ドリームキャスト発売

- 2 入交昭一郎氏、社長に就任
- 4 『バーチャファイター』シリーズ、米スミソニアン協会に永久保存決定
- 11 NAOMI基板登場
- 12 湯川専務、最優秀テレビCM賞受賞
- セガ・ミューズ設立

- コンパイルが和議申請
- 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』(任天堂・N64)発売
- 『メタルギア ソリッド』(コナミ・PS)発売
- ゲームボーイカラー(任天堂)発売
- 『DanceDanceRevolution』(コナミ・AC)稼働
- 『ピカチュウげんきでちゅう』(任天堂・N64)発売

'99

- 1 『シェンムー』制作発表会、五大都市で開催
- 3 ドリームキャスト、レンタル開始
- 7 『シーマン』発売
- 9 北米でドリームキャスト発売
- 9 『あつまれ!ぐるぐる温泉』発売
- 12 『シェンムー 一章 横須賀』発売

- 4 ドリームキャストダイレクト、サービス開始
- 5 AMとCSの開発部門を統合、ソフト開発9部門を編成
- 10 ネットワーク事業を分社化(現ISAO)
- 11 ソフト開発9部門の分社化を発表

- ポケットステーション(SCE)発売
- 『大乱闘スマッシュブラザーズ』(任天堂・N64)発売
- 『ファイナルファンタジーVIII』(スクウェア・PS)発売
- ワンダースワン(バンダイ)発売
- 『どこでもいっしょ』(SCE・PS)発売
- 『ポケットモンスター金・銀』(任天堂・GB)発売

'00

- 2 『バイオハザード コード:ベロニカ』発売
- 6 ドリームライブラリ、サービス開始
- 7 DCでブロードバンドサービス開始
- 10 @barai サービス開始
- 12 『ファンタシースターオンライン』発売
- 12 ドリコレ登場

- 4 ISAOプロバイダー有料化
- 5 大川功氏、会長と社長を兼任
- 7 ネット@構想、試用運転
- 7 ソフト開発9部門の分社化を実施
- 10 マルチプラットフォーム戦略発表
- 11 (株)セガに社名変更

- Xbox(マイクロソフト)発表
- プレイステーション2(SCE)発売
- 『ぼくのなつやすみ』(SCE・PS)発売
- 『ファイナルファンタジーIX』(スクウェア・PS)発売
- 『ドラゴンクエストVII』(エニックス・PS)発売
- ワンダースワンカラー(バンダイ)発売

'01

- 1 ドリームキャスト製造中止発表
- 3 ドリームキャスト、9900円に値下げ
- 3 『サクラ大戦3』発売
- 3 ドリームキャスト製造中止
- 6 ソニック生誕10周年祭開催
- 12 ドリームキャスト最終出荷

- 1 大川功氏、私財850億円をセガに贈与
- 1 PS2参入を正式発表
- 3 Xbox参入を正式発表
- 3 大川功氏逝去/佐藤秀樹氏、社長に就任
- 4 ゲームキューブ参入を正式発表
- 4 NAOMI2基板登場
- 6 香山哲氏、COOに就任

- 『鬼武者』(カプコン・PS2)発売
- ゲームボーイアドバンス(任天堂)発売
- 『どうぶつの森』(任天堂・N64)発売
- 『ファイナルファンタジーX』(スクウェア・PS2)発売
- ニンテンドーゲームキューブ(任天堂)発売
- 『メタルギア ソリッド2』(コナミ・PS2)発売

各年の話題 '97:クローン羊誕生 ポストペット ハイパーヨーヨー 『もののけ姫』『デジタルモンスター』『タイタニック』『ポケットモンスター』ブーム '98:長野冬季オリンピック 仏ワールドカップ日本出場 バイアグラ iMac 『リング』『遊戯王』 '99:台湾大地震 アイボ iモード ファービー モーニング娘。『だんご三兄弟』 '00:シドニーオリンピック パラパラ IT革命 フーチ 『ハリーポッター』 '01:[illegible] NY同時多発テロ 『とっとこハム太郎』『千と千尋の神隠し』

SEGA CONSUMER CHRONICLE

セガ・コンシューマーの系譜

セガの家庭用テレビゲームには、時代やハードを越えて脈々と受け継がれてきた独自のカラーが存在する。ここでは、世界中のユーザーを惹き付けて止まないその魅力の歴史、作品の系譜に迫ってみよう。

セガの家庭用ゲームの歴史は、大きな2本の流れの中で形作られてきた。ひとつは、テレビゲームの最先端を走ってきたアーケード作品の移植。ハード性能の差という壁を越えてハイスペックのゲームを再現しようとする試みは、高い技術力を育み、アーケードゲームの先進性を吸収・反映させてきた。これらは、ゲームセンターで一大ブームを巻き起こし、世間的にも認知度の高いタイトルが自宅で遊べるというユーザーへのアピール力——言わば"遠心力"を持っているといえるだろう。

もうひとつは、コンシューマーオリジナル作品の開発である。ハードフォルダーとして、率先して多数・多様なソフトラインナップをそろえなければならないという必要性は、独自のセンスを育み、あらゆるジャンルのゲームを作る力を養ってきた。こちらは、セガというブランドに惹きつけられたコアなユーザーを、多彩なタイトルや手応えのある内容で満足させる力——"求心力"を備えているといえる。

次ページからは、この2本の流れ＝セガ・コンシューマーの系譜を具体的にたどってみよう。

先進性 Advanced design

新しい遊びの追求

一連の体感ゲームに見られる3D表現やポリゴンゲームなど、'80～'90年代のセガはテレビゲームの潮流を決定づけてきた。2001年現在でさえ、いまだ一般的とは言えない家庭用通信ゲームの分野でも、メガドライブの時代から『ゲーム図書館』という形で早期に実現。また、FMサウンドユニットやスーパー32Xといった機能強化、カラー液晶を採用したゲームギアなど、旺盛なチャレンジ精神でつねにゲームの新しい形を探求してきた。

←初のFMサウンドユニット対応ソフト『アウトラン』(MkⅢ)。ユニットに先駆けてソフトが登場していた。

➡家庭用ネットRPGのパイオニアとして全世界対応を実現した『ファンタシースターオンライン』(DC)。

技術力 Technical power

不可能を可能にする力

マークⅢでの『スペースハリアー』の再現や『ファンタシースター』での滑らかな3Dスクロール、『バーチャレーシング』のSVPチップを用いた移植など、技術面での驚きを与えてくれたのもセガならでは。メガドライブの16-BITエンブレムが象徴するかのような高い技術力は、セガ自身が掲げた看板であった。こうした、ハード性能的に不得意な部分をプログラム技術で補う"力技"的な側面は、サターン時代の作品にまで多く見られる。

←背景面を高速で描き変えるという荒技で巨大なキャラクターを表示させた『スペースハリアー』(MkⅢ)。

➡ハードの限界を技術力で凌駕。アーケード版のスタッフが移植を実現した『バーチャレーシング』(MD)。

⬆アーケード移植とともに、家庭用ならではのタイトルでユーザーを満足させてきたセガ。マイカードやGD-ROMなど独自のメディアも登場した。

センス Unique sense

独自のカラーと味わい

主役級ではないものの、キラリと光る独自のセンスの良作もセガゲームの持ち味。自由な発想をもとに、テレビゲームの幅を広げた『スイッチ』や『ルーマニア#203』。海外制作ならではの『トージャム&アール』や特異なノリの『レンタヒーロー』。ディズニー世界の風合いを見事に再現した一連のメガドライブ作品。クールな映像とアクションの融合で魅せる『ジェットセットラジオ』などなど。方向性の多彩さにも驚かされる。

⬅笑いあり涙ありの覗き見体験。細かいこだわりが随所に散りばめられている『ルーマニア#203』(DC)。

➡トゥーンシェーディング技術を活用してマンガディメンションを構築した『ジェットセットラジオ』(DC)。

多面性 Various genre

すべてのジャンルを提供

プラットフォームホルダーということもあり、各種スポーツからアドベンチャーまでのあらゆるジャンルのゲームを提供してきたことも、特筆すべきことだろう。とくにライセンシーメーカーの協力が少なかったメガドライブ前期では、ラインナップの半数近くがセガ・ブランドという驚くべき状況。開発力の高さを示している。実写やデジタルアニメ、3Dサウンドなど、さまざまな素材・技術をゲームに活かす表現の多様性も見逃せない。

⬅大容量のフルモーションCGによって、新感覚の動画アドベンチャーを実現。『夢見館の物語』(MCD)。

➡『バーチャストライカー2 ver.2000.1』(DC)など、定番のスポーツゲームにもヒット作品は多い。

セガ・コンシューマーの系譜

アーケード移植編

セガのアーケード移植の歴史は、ハード性能との追いかけっこ。機種の移り変わりとともに移植の再現精度を高めてきたといえる。

SG1000／II　セガ・ブランド

スケールダウン移植

サファリハンティング
ザクソン
コンゴボンゴ
フリッキー　etc.

セガハードの黎明期、SGシリーズのころはハードの性能がまだまだ低く、ROMカートリッジの容量も少なかった。そのため、アーケード版オリジナルの内容よりもかなり簡略化された移植がほとんど。グラフィックやサウンドが犠牲とされ、アーケード版の雰囲気を楽しむといった側面が強かった。

セガ・マークIII

ハングオン登場

ハングオン
テディボーイブルース
青春スキャンダル etc.

マークIIIの登場で映像的な表現力が大幅にアップ。テーブル筐体作からの移植はそれなりに見られるものとなった。1985年にアーケードに登場した『ハングオン』が、本体の発売と同時期に移植されているのも興味深い。

⬆ハングオン

ゴールドカートリッジ

ファンタジーゾーン
極悪同盟ダンプ松本
ダブルターゲット etc.

当時としては大容量の1Mbit（ビット）カートリッジを売りにした作品群が登場。このころに"技術のセガ"のイメージが根づいたといえる。内容的にもかなりアーケード版に近づいてきたが、『ダブルターゲット』のような簡易版ともいうべき移植作品も多かった。

⬆ファンタジーゾーン

体感ゲーム

体感ゲーム移植の実現

スペースハリアー
アウトラン
アフターバーナー etc.

アーケードを席巻していた体感ゲームを待望の移植。圧倒的なハード性能の差は埋めきれずに正直無理のある作りでもあったが、当時は相当な話題と熱気をもって迎えられた。

⬆アフターバーナー

スーパーワンダーボーイ
エイリアンシンドローム
S.D.I.　etc.

最新技術が惜しみなく投入されるアーケード作品の移植は徐々に難しくなり、システムや表現を簡略化しての移植が続くことに。FM音源の登場で、音関係はややゴージャスに。

⬆S.D.I.

メガドライブ

16bit機で再移植

スーパーサンダーブレード
スーパーハングオン
アウトラン　etc.

メガドライブの性能によって、かなりアーケード版の内容に近い移植が可能となる。オリジナルの登場から数年が経過したあとでも、体感ゲームなどのより忠実な移植を望む声は多く、マークIIIでも出た『アウトラン』など数タイトルが登場した。そのデキもなかなか。

⬆スーパーサンダーブレード

アーケードクオリティの実現

獣王記
ゴールデンアックス
コラムス
クラックダウン
エイリアンストーム
ゲイングランド　etc.

人気のアーケード作品が、数ヵ月後に家庭でプレイできる環境にユーザーは狂喜した。ただし、ハード性能的にはほぼ追いついたものの、カートリッジ容量の制限から、完全移植にまでは手が届かなかったのも事実。ライセンシーからは『ダライアスII』や『ストリートファイターII ダッシュプラス』といった主力タイトルが移植され、人気を博した。

メガドライブ

ポリゴン

特殊チップでのポリゴン描画

バーチャレーシング

カートリッジに特殊チップ"SVP(Sega Virtua Processor)"を搭載。不可能といわれた移植を実現し、セガの技術力を示した。

32Xで果たされた完全移植

スペースハリアー
アフターバーナーコンプリート
バーチャレーシング デラックス　etc.

ハード性能により、ついに完全移植が可能に。その流れは『SEGA AGES』へと続く。

セガサターン

歴史をなぞるSEGA AGES

ファンタジーゾーン　ギャラクシーフォースII
パワードリフト　スペースハリアー　etc.

セガの資産を未来へと残すべく、往年の人気作を完全移植。

格闘

ポリゴン格闘ゲーム全盛

バーチャファイター2
ファイティングバイパーズ
ラストブロンクスetc.

1993年の『バーチャファイター(以下VF)』、翌年の『VF2』のヒットから、アーケードでは3Dポリゴン格闘が華盛り。数々の技術的な難問をクリアーして移植されたサターン版も、当然大ヒットとなった。ST-V基板用と同時期発売の『VFリミックス』や『VFキッズ』、家庭用新作では『ファイターズメガミックス』と、派生作品も数多く誕生した。

レース

デイトナUSA
セガラリー・チャンピオンシップ
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
etc.

『バーチャレーシング』で得た評価から、レースゲームの移植も頻繁に行われた。とくに『デイトナUSA』はサターン初期の牽引役として活躍。『セガラリー』は、グラフィックこそアーケード版に劣るものの、忠実なプレイ感覚の再現やゴーストカーの導入など評価の高い1作。ゲームとしての形態はほぼ完成し、DCでの通信対戦実現を待つことになる。

ST-V基板

互換基板ST-Vの登場

ゴールデンアックス・ザ・デュエル
ダイナマイト刑事
デカスリート　etc.

アーケードと同一環境での開発が可能に。移植作業に割かれる労力が激減し、アーケード版との相乗効果も見込めるようになった。この考えは、DC互換基板のNAOMIへと受け継がれる。内容的には、もとの忠実な再現だけでなく、追加要素などプラスαが求められるように。

MODEL1・2基板

電脳戦機バーチャロン
バーチャコップ
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　etc.

'90年代後半になると、アーケードのヒット作はMODELシリーズへとほぼ移行。性能的にサターンでの移植は荷が重い感もあったが、グラフィックを犠牲にしてでもゲーム性を再現するという手法で実現した。MODEL3からの移植を遜色なく行えたDCの性能が時代を物語る。

ドリームキャスト

NAOMI基板

MODEL3基板

バーチャファイター3tb
ファイティングバイパーズ2
etc.

セガラリー2
デイトナUSA 2001
フェラーリF355 etc.

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
クレイジータクシー
サンバDEアミーゴetc.

ゲットバス
電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム
etc.

総括

ソフトとハードの追いかけっこ

アーケード移植の系譜とは、ハード性能との競い合いである。もとより、つねに最新の技術を導入できるアーケード基板と、ハード的な制限のある家庭用ゲーム機との性能差は、あって当然。だが、その差をプログラム技術などの工夫で埋めてきた事実こそが、移植の歴史なのだ。順にまとめてみよう。マークIII以前は性能差が非常に大きく、移植の際には映像やサウンドが犠牲とされた。だが、メガドライブの登場で状況は一変。豊富なスプライトや色数など、オリジナルに近い表現が可能となる。しかし、後年ポリゴンゲームの台頭が始まると、再びハード的に移植は困難となり、次世代機の登場を待つことに。続くサターンでは、互換基版ST-Vの存在など、ローエンドな部分ではアーケード版の完全再現を実現した。オリジナルスタッフが移植を手がける機会が増えたのも、この時代からだ。そしてDCの登場で、アーケードと家庭用機の性能差はほぼ横一線となる。それでもアーケードではNAOMI2やカードシステムといった広がりが登場し、より多様な表現を目指していく。追いかけっこは永遠に終わらないのだ。

セガ・コンシューマーの系譜

オリジナル開発編

家庭機用のオリジナル作品は、時代とともに少しずつ質・量ともに充実。開発部署ごとの個性も強まり、分社化に前後して一気に開花。

セガ・ブランド

SG1000/II

混迷のオリジナル草創期

ガールズガーデン
ハッスルチューミー
チャンピオンプロレス
チャンピオン剣道
占いエンゼルキューティ
楽しい算数
etc.

もともとセガがアーケード専門のメーカーだったということもあり、SG-1000初期のソフトラインナップはアーケードからの移植関連がメイン。その中で完全な家庭機用オリジナルとしては、タイトルに"チャンピオン～"の名を冠したスポーツゲームシリーズをはじめ、小粒ながらもよくまとまった作品がリリースされた。また、パソコンへの拡張をうたっていたSG時代らしく、パソコンライクなソフトも多数登場。プレイするにはキーボードが必要だった『占いエンゼル』や『楽しい算数』といった各種学習ソフトなどがそれだ。結果、本数こそ少なかったものの多彩なジャンルがそろった。

⬆ガールズガーデン

⬅チャンピオン剣道

セガ・マークIII

キャラクターの流行

アレックスキッドのミラクルワールド
北斗の拳
スケバン刑事II
ハイスクール！奇面組
赤い光弾ジリオン
あんみつ姫
天才バカボン
etc.

マークIIIの登場によって表現可能な色数が増え、人物などの描き分けが可能に。カラフルなキャラクターゲームが増加した。多数のマンガやアニメがゲーム化されるかたわらで、セガ初の家庭機用マスコットキャラ"アレックスキッド"も誕生。

⬆北斗の拳

周辺機器

特殊コントローラーの隆盛

ウッディポップ
新人類のブロックくずし
スポーツパッドサッカー
ザクソン3D
BMXトライアル
アレックスキッド
メイズウォーカー
ブレードイーグル
etc.

家庭機用オリジナルタイトルの増加とともに、セガハードにはさまざまな周辺機器が登場。パドルコントロール、3D-グラス、FMサウンドユニットなど、ハードメーカーとしての開発力を発揮しながら独自のカラーを打ち出していく。

⬆ウッディポップ

メガドライブ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ誕生

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ベア・ナックル
レンタヒーロー
スペースハリアーII
ザ・スーパー忍
etc.

任天堂のマリオに対抗して生み出された『ソニック』が欧米を中心に大ヒット。あらゆるジャンルの傑作が出そろっていく中で、人気アーケード作品の家庭用オリジナル続編も登場。『ファンタシースター』ほか人気シリーズも多数定着した。

⬆ソニック・ザ・ヘッジホッグ

独自路線のゲームギア

アーリエル
シャダム・クルセイダー 遙かなる王国
シャイニング・フォース外伝
ザ・クイズ ギアファイト！
etc.

過去に発売されたセガハード作品のスケールダウン移植の一方で、携帯機の特性を活かした思考系（非アクション）の作品が充実。とくにRPGは同期のメガドライブより充実。

⬆ザ・クイズ ギアファイト

メガドライブ

CD-ROMへの挑戦

夢見館の物語
スイッチ
ナイトトラップ etc.

時代の流れにのってCD-ROMを取り入れるも、動画や音声など大容量ならではの活用法に思考錯誤。後期に新機軸の兆し。

⬆スイッチ

海外好調の波

エコー・ザ・ドルフィン
トージャム&アール
コミックスゾーン etc.

ジェネシス向けのセガ・オブ・アメリカ作品が日本にも流入。海外発ならではのゲームカラーがメガドライブを彩った。

⬆エコー・ザ・ドルフィン

通信

メガモデム

ゲーム図書館 etc.

家庭用機での通信ゲームサービスに着手。ニュース配信なども行われた。

⬅ゲーム図書館

スーパー32X

メタルヘッド
カオティクス
ステラアサルト etc.

発売タイトル数は全18本と非常に少なかったが、各々の完成度は軒並み高め。

ライセンシーの活躍

サンダーフォースⅣ
ルナ・ザ・シルバースター
ガンスターヒーローズ etc.

セガが単独でソフトを供給してきたセガハードに、ようやく多数のライセンシーメーカーが参入。一気に活気づいた。

⬆ガンスターヒーローズ

セガサターン

内容・ジャンルの多様化

パンツァードラグーン
ドラゴンフォース
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!
NiGHTS(ナイツ)
新世紀エヴァンゲリオン
ファイターズメガミックス
サクラ大戦 etc.

CD-ROM標準と同時にハード性能も急激に進化。3DポリゴンやCGレンダリングを用いた表現が主流となり、内容的には時間をかけてじっくり楽しめるタイプの作品が増えた。また、18歳未満購入禁止のレーティングが存在した時代でもある。

⬆サクラ大戦

サターンモデム

ドラゴンズドリーム
ハビタットⅡ etc.

XBANDの通信対戦ゲームのほか、パソコン通信のニフティサーブを使ったネットRPGやビジュアルチャットが登場。

グランディア
街
カルドセプト etc.

ようやくメジャー感が出てきたセガハード。ライセンシーメーカーからも多数の大作・傑作が登場!

⬆街

ドリームキャスト

ソニックアドベンチャー
スペースチャンネル5
シェンムー
ルーマニア#203
ジェットセットラジオ
セガガガ etc.

あつまれ! ぐるぐる温泉
ファンタシースターオンライン
ハンドレッド ソード etc.

シーマン
バイオハザード コード:ベロニカ
エルドラドゲート etc.

総括 ハードの変遷とともに表舞台へ

セガが家庭用ゲームに進出した'80年代前半は名実ともに「セガ=アーケードゲーム」の人気が高く、家庭用のラインナップの中でもアーケード移植作品に注目が集まりがちだった。だが、じつはマークⅢの時代から、セガの家庭用ゲームはその半数以上がオリジナル作品で占められている。それは、メガドライブ時代に『ファンタシースター』などが人気シリーズとして定着し、ライセンシータイトルが増加していくことで、質・量とも本格的に充実。『ソニック』の登場に至って、家庭用セガのブランドイメージを確立した。さらにサターンになると『サクラ大戦』のような、家庭用ならではのビッグプロジェクトも立ち上がり、従来とは異なるファン層を獲得。また、このころには"セガ・ブランド"というくくりを越えて、AM2研やソニックチームといったセガ内部の開発スタッフの存在が明示されるようになる。これにより、作り手の責任感やこだわりがより強く作品に反映され、質的な向上のさらなる底上げとなったともいえる。DC時代には、各開発部署が分社化して独立、スタジオごとに多彩なセガゲームを生み出している。

THE WITNESS OF HISTORY

すべてはSG-1000から始まった

～歴代のセガハード事業を振り返って～

ドリームキャストの特徴はひと言で何かと言われたら、それは単独で通信ができること。やはりモデムが標準装備されていることです。

モデムによる通信の試みは、初めてじゃないんです。じつは3度目（*1）なんですよね。ありがたいことに日本国内で100万人近いセガファンがいる、と言われていますが、それは判官びいきからきているのかどうか（笑）。もしくは、セガはいつも先進的なことにつぎつぎと挑戦しているという姿勢を評価してくれているのか。ファンの心理は詳しくわかりませんが、本当に感謝しています。

そのセガファンを含めた幅広いユーザーの皆さんのために、ドリームキャストでは、家庭用ゲーム機ならではの広がりにチャレンジしたいと思いました。そういう意味でドリームキャストは、約20年間のセガのチャレンジの総決算なんですよ。

佐藤秀樹

HIDEKI SATO
株式会社セガ 代表取締役社長。東京都立短期大学で電子工学を専攻後、1971年にセガに入社。一貫してアーケード用アミューズメント機器の開発にあたり、1983年のコンシューマー事業進出時には開発責任者としてSC-3000を設計。以降、セガのすべての家庭用ゲーム機の制作に携わる。コンシューマ統括本部などを歴任し、2001年3月に代表取締役就任。1950年11月5日生まれ。

初めてのチャレンジ

そもそもセガにおけるゲーム機の開発は、つねにアーケードの影響を受けてきました。最初の8ビット機SC-3000。これはパソコンビギナー用のPCです。当時のセガはアーケードしかやっていなかったので、初めてのチャレンジでした。それで売れる台数がわからなかった。CMに、まだ売れていないころの"とんねるず"を使って、海外市場も含めて数万台が売れた。そんな時代でした。

ちょうどそのころ、任天堂さんが家庭用ゲーム機を出すというので、セガもSC-3000からキーボードを取ったゲーム専用機、SG-1000を販売しました。ところが、このマシンが予想外に売れてしまったんです。初年度で16万台。50000台も売れたらいいな、なんて言っていたのにアーケード基板とは売れるケタが違う。それで会社全体がゲーム機をやろうということになってしまった（笑）。

しかし、当時のセガはアーケードゲームの作りかたはわかるけど、家庭用ゲームの作りかたがわからなかった。いまでこそコンシューマービジネスと言っているけど、当時はニュービジネスです。ソフトを開発するにも開発スタッフが不足していた。だから、あまりいいソフトができなかったと思うんです。

ただ、セガなりの工夫もいろいろとしたんですよ。いちばん顕著な例がマイカードですね。"軽薄短小"という当時の流行にあわせて、携帯性を持たせようとした。かつ、子供たちはソフトを持ち寄って人の家で遊ぶことが多いから、ポケットからスッと出してカッコよく遊べるようなものはできないかと。そこで、2ミリの厚さの中にチップを組みこんだマイカードを開発したんです。ただ、ゲームのデータ容量が増加する一方だったので、容量を増やしやすいカートリッジに戻っていってしまった。いまでこそCPUを搭載した"スマートカード"なんてものまで登場しているのを見るにつけ、私もセガもやることが10年は早すぎるんじゃないかと思うんですけどね（笑）。ともかく、マイカードは思い出深いです。

そのうちアーケード用のプログラムを使えるようにしようと、当時のシステムⅡ（*2）をベースにして、できるだけアーケードに近い形でグラフィックエンジンを開発したマシンが、セガ・マークⅢなんです。このマシンをベースに、アメリカ向けに開発したのがマスターシステムというわけです。

ところが、日本では任天堂さんのファミリーコンピュータの寡占状態になっていました。海外でも、マスターシステムの発売はNES（海外用ファミコン）より1年ほど遅れてしまった。いくらグラフィックはファミコンより高機能といっても、先行しているほうが遥かに有利ですよ。けっきょくは、国内でセガは家庭用ゲーム機のシェアの10パーセントを取れたかどうかといったところでしたね。

16ビットCPU内蔵

そこで新しい家庭用ゲーム機を作ろうということになったんです。当時のアーケードでは16ビットのCPUを使っていました。アーケードは開発に予算をかけられるので、つねに最新のハードを使えたわけですが、それを使って家庭用ハードを作れないかと検討が始まったんです。開発が始まって2年が過ぎたころ、やっと16ビットCPU内蔵のハード、メガドライブが完成しました。68000というチップも値段が下がり、ようやく採用の目処が立ったという事情もありました。メガドライブは、ゲームはじきに音楽のような感覚でユーザーが接するようになるだろうし、テレビの横に置かれるマシンなのだからオーディオ機器っぽくしようというコンセプトで、ボディカラーを黒にしたり、金で16BITとプリントしたり。余談ですが、あの印刷はけっこうコストがかかったんですよ（笑）。それくらい、初の16ビットだということをアピールしたかったんです。

メガドライブ本体の発売の翌月に出したタイトルが『獣王記』でした。新ハードの発表会場でアーケード版とメガドライブ版の『獣王記』を横に並べて、差がほとんどないことをアピールするデモンストレーションをしたのが印象深いですね。

当時のセガは唯我独尊なところがあって、自分たちだけでソフトを開発していました。ライセンシーにあまり頼らなかった。そのころにサードパーティ

***1　通信の試みは～3度目**
最初は、1989年にメガモデムを発売し、メガドライブで通信対戦ゲームを実現。サーバーからゲームを配信する"セガ・ゲーム図書館"なども開設された（詳細はP134）。また、セガ・デジタルコミュニケーションズを設立し、CATVを利用してメガドライブのゲームが楽しめる"セガ・チャンネル"もアメリカと日本の一部地域でスタート。現在でいうコンテンツ配信ビジネスの先駆けとして100万人規模のユーザーも見込まれたと言われるが、諸事情により開始が1年以上遅れてしまった。2度目は、1996年にセガサターンモデムを発売し、サターンで通信にチャレンジ。『バーチャファイターリミックス』、『電脳戦機バーチャロン』など数タイトルの通信対戦ゲームや電子メールが楽しめた。

***2　システムⅡ**
アーケードゲーム用のシステム基板。CPUにZ-80を使用、グラフィックの解像度は256×224ドット。システムⅠと上位互換性あり。1985年当時は『ヘビーメタル』や『チョップリフター』などのタイトルに使用されていた。

―第1弾の『サンダーフォースⅡMD』を見て、このソフトはメガドライブの機能をうまく使っていると驚かされたことを覚えています。セガの開発スタッフもそう感じたんでしょうね。それが刺激となって、メガドライブでも少しずついいタイトルが出るようになっていきました。

それから勢いに乗ってメガドライブをアメリカで発売しようということになったんです。アメリカ版の名前はジェネシス。これが大ヒットでした。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』とその比較CM、アメリカの組織作りがうまくかみ合って1500万台以上を売り上げた。アメリカでジェネシスが大ヒットしたおかげで、ひとつの時代を築くことができたんです。CPUを生産していたモトローラから表彰(*3)されたのも、いい思い出ですね。

サターン前夜

アメリカでヒットしたメガドライブですけど、日本では残念なことにスーパーファミコンに出鼻をくじかれてしまいました。そこで、セガならではのチャレンジをしようと、メガアダプタ、メガCD、メガモデムと本体を拡張していきました。あれが全部合体するとすごいですよ。戦車のような一体感がありましたからね(笑)。

メガモデムは、ネットワークを通じた展開を考えていたんです。ちょうどパソコン通信が人気を集めていたころでした。当時の通信速度は1200bps。それを使って対戦する野球や麻雀のゲームも出したんですが、技術的に苦しかった。しかもネットワークの収入は微々たるものだから、セガの社内でも理解されなくてね。それで通信はいいから、つぎのハードを仕掛けようということになったんです。セガはアーケードゲームカルチャーの会社だったから、立ち直りが早いんですよ(笑)。アーケードでは、機が熟すまで待つなんて発想はないんです。

とはいえ、32ビットハードに行き着くまでに、セガはふたつのハードを出しています。テラドライブとAIコンピュータ(*4)です。テラドライブは、IBMと共同で作った初のマルチメディアPC。でも、当時はマルチメディアという言葉もなかったから、メガドライブとPCとのメリットをうまく説明できなかった。一方、AIコンピュータは教育用のハードです。当初は記録メディアとして、テープデッキを搭載していたんですよ。教育ソフトといえば英語、英語を勉強するならヒアリングも必要だろうという考えもあってね。ただ、テープメディアはロードに時間がかかるわ、信頼度が低いわと、じつに大変だった。プログラムのすべてをテープで供給していたんですが、そのうちデータはマイカードで、音声はテープで供給するようになりました。なかにはマイカードだけの教育ソフトもあったかな。このハードは、通信や訪問販売が主体だったので、5000台くらいしか売れなかったんですよ(苦笑)。

それ以前にマイカードやタブレット(*5)を使ったおもしろい試みもいろいろやりました。この経験から、ピコが生まれたんです。タブレットの位置検知技術にアーケード用のメダルゲーム『ワールドダービー』(*6)の技術が活かされていたり、搭載しているグラフィックチップやCPUがメガドライブと同じだったり。ある意味ピコは、メガドライブ+タブレット+音声合成といった設計なんですよ(笑)。セガはいろいろなハードを出してきましたが、それぞれのハードはつながっているんですね。

その後、セガは新しい32ビット機を作ることになるんですが、あのころCGを使って、どんなゲームを作ることができるだろうと研究していました。「ドライブゲーム、フライトシミュレータのほかに何ができるだろう?」と。鈴木裕君のプロジェクトがCGで人間を模してみる(*7)という実験を行っていました。あるとき彼のチームが作った画面上で、それまで無理だと思っていたCGで描いた人が、人間らしく動いているのを見たんですよ。そのとき、これでゲームができると確信したんです。

当初32ビット機は、メディアをカートリッジにするか、CD-ROMにするかで悩んでいました。内部ではカートリッジ版をジュピター(*8)、CD-ROM版をサターンと呼んで途中まで並行して開発していたのですが、最終的に容量が大きいCD-ROMに決まりました。システムも、スプライト(*9)とCGのゲームのどちらを取るか、ずいぶん迷っていましたね。スプライトのゲームはいままで作ってきたので、セガはいろいろな技術や人材を持っている。だから捨てるのはもったいなかった。一方でCGは、セガ社内でも数チームしかトライしていなかった。それで結果的にサターンは、スプライトとCGエンジンの両方を積んだハードになってしまったんです。しかし、この両方をうまく使い分けながらゲームを作るのは少し難しかったようです。また、ソフト開発のためのライブラリー(*10)も不十分だったりして、サードパーティーにとっても、ちょっと難しいハードだったと思っています。日本では500万台以上売れましたが、海外で苦戦しましたね。

ドリームキャスト誕生

そのあと、いよいよドリームキャストの開発に着手したわけなんです。このマシンのCPUは日立のSH-4。サターンでも日立のSH-2を使っていましたので、割合すんなり決まりました。つぎはメディアです。DVDも検討したのですが、まだコストが高かった。DVDソフトとして映画が数多く出ていますが、あれは比較的簡単な技術なんです。僕らがゲームのメディアとして使うとなると、オーサリング(*11)などの研究もやらなくてはいけない。それには時間がかかり過ぎるということもあって、DVDの採用は実現しませんでした。

そのつぎに出た案が、書き込み可能なCD-ROMです。ここから、それまでのCD-ROM技術の延長線上で、記録できるデータ量を倍にした新技術GD-ROMの採用ということになったわけです。

最後はグラフィックエンジン。最終的にアメリカ3dfx社のチップと、NECのPOWER VR2が候補に残りました。前者がオーソドックスな作りだったのに対し、後者はつぎの世代の機能を先取りしていた。いろいろ比較検討した結果、POWER VR2を使うことになりました。これはクオリティが高い3D映像を表示することができて、サターンなど過去のゲーム機の100倍以上の性能があるんです。しかも、NECは自社のパソコングラフィックの中心に据える計画

***3 モトローラから表彰**
モトローラ製品の販売に貢献した功績により受賞。同社に招待されたときに「モトローラ持ちだから(笑)」と初めてファーストクラスに乗ったことや、空港で荷物が出てこなかったといった愉快なエピソードも思い出深いとか。

***4 AIコンピュータ**
セガは、教育用玩具・ソフトの分野にも積極的に参入している。その商品として訪問販売のみで発売されたのがAIコンピュータであり、その後"キッズコンピュータ"と銘打って発売され、現在まで続くピコシリーズである。

***5 タブレット**
専用のペンを使うことによって、モニター上に絵を描くことができるボード。仕組み的に、ペンの動きから生じる圧力を認識する感圧式と、電磁波によってペンの軌跡を認識する電磁式の2種類がある(AIコンピュータは感圧式、ピコは電磁式を採用)。なお、佐藤社長の発言にある「タブレットを使ったおもしろい試み」とは、1985年に発売されたセガ・マークⅢ用のタブレット周辺機器、"テレビおえかき"のことを指すと思われる(詳細はP62)。

***6 ワールドダービー**
1987年にセガが開発したメダルゲーム。ミニチュア競走馬の着順を予想してメダルを賭ける。馬が特定のコースしか走れなかった従来型に対し、磁石の使用で馬がトラックを自由に走るようになったのが特徴(特許も取得)。

***7 CGで人間を模してみる**
このプロジェクトは、のちにアーケードゲームのビッグヒット『バーチャファイター』(1993年)として花開くことになる。登場以降、ゲームの内容的に行き詰まり感のあったアーケード業界に新風を巻き起こし、空前の大ブームに。

***8 ジュピター**
セガの5代目の家庭用ゲーム機ということで、太陽系の5番目の惑星である木星から取られた開発コードネーム。CPUは32ビットでメディアはカートリッジだったとのこと。ちなみにサターンは、太陽系6番目の土星の意味。

***9 スプライト**
映像を重ね合わせて表示するグラフィック表現の技術。8ビットから16ビットにかけての時代、ほとんどのビデオゲームで採用され、ゲーム開発の主流を成していた。ハードの性能により、表示できる量などに差が生じる。

があって、ドリームキャストのゲーム資産を活かす計画もあった。マイクロソフトとの提携でWindows CEを用意したのも、ゲームの作りやすさという点からですね。

新しい遊びのために

マシンのスペックを決め、メディアを決めて、さてそのつぎは、ということになった。それまでのゲーム機だったらここまででよかったんだけど、新しいゲーム機としてセガが満を持して発売するには、さらなる差別化を図る必要がありました。そこで、通信用のモデムをつけるべきかどうかという検討が始まったんです。

サターンでは、すでにサターンモデムを発売してXBAND（*12）という通信サービスを行っていました。会員は15000人ぐらいです。彼らがどういう利用をしているのか調べてみると、対戦ゲームで遊んでいるのとメールを利用している比率が、だいたい半分ずつだった。通信対戦用のゲームが少なかったから、それほど正確なデータではないのかもしれませんが、電子メールにはそれだけのニーズがあるということがわかったんです。そこで、電子メールをもっと単純にして、新しい形の遊びとして展開できないか、ゲーム感覚でコミュニケーションができる場を提供できないかと。ユーザーどうしが情報を発信し、また、それを受け取るようなコミュニティーというものをセガが提供する。その中から何か新しい遊びが生まれはしないか、と考えていたんです。

だから、モデムを装備することで、新しいゲームの世界を広げることができるかもしれない。グラフィックやサウンドが高性能になったところで、従来のものより100倍くらいよくならないと、数倍よくなったとユーザーは感じてくれない。一般の人の感覚はそんなものなんですよ。だから、何か別の方向で、新しいゲーム機だということをアピールしなくてはいけない。ドリームキャストで、我々はさらに新しい遊びを提案できないか、と考えてモデムを標準装備にしたんです。

極端な話、私はネット上でユーザーが遊ぶ場さえ作ればいいと思っています。いまは価値観が多様化している。だから、誰もが楽しめるソフトを作ることは非常に難しい。

たとえば『プリント倶楽部』（*13）は、当初開発した人が考えもしなかったような遊びかたを高校生たちが思いついて、それが口コミでどんどん広がっていった。メーカー側から、こういう使いかたをしたらという提案をしなくても、ユーザーが自由な発想で使いかたを考え、それをおもしろがってくれる人がどんどん増えていった。

通信も同じことではないかと考えているんです。人はいつも他人とコミュニケーションを取りたいと思っている。実際インターネットのホームページは、そういうものでいっぱいですよね。誰でも自分で情報を発信しているという快感がある。セガは、ドリームキャストを通して、そういう場を作ってあげたかったんです。

（1998年11月27日発売『ファミ通DC』創刊号・巻頭インタビューより再録・2001年10月24日収録の加筆補正分を含む）

⬅⬇プレゼント用にいただいた佐藤社長のサイン入りMD。金文字がまぶしい！

***10 ライブラリー**
ゲームソフトを開発するために必要な参考プログラム、各種データやルーチンをストックしているプログラム・モジュール集のこと。プログラムの肥大化により、セガではメガドライブ後期あたりから本格的に整備され始めた。

***11 オーサリング**
文字や画像、音声などの素材データを組み合わせてソフトウェアを作成すること。また、それら各種情報をリンクすることで、複雑な関連性を持ったデータをユーザーの意図するように検索、閲覧できるようにすること。

***12 XBAND**
セガサターンやスーパーファミコンを使って実施されていた通信ゲームサービス。ユーザーはプリペイドカードを購入して、通信対戦ゲーム（『電脳戦機バーチャロン』や『ぷよぷよSUN』など）や電子メールが楽しめた。

***13 プリント倶楽部**
1995年7月にセガとアトラスが発表したアーケード用の写真シール製造機。"プリクラ"の通称は、元祖である本機の名前を略したもの。登場するや否や女子高校生を中心に口コミで人気が広がり、一般層を巻き込んで大ブームとなった。

■CHAPTER 2

PUSH J-STICK BUTTON

SG1000/SG1000II

HARDWARE SPECIFICATION

ゲームセンターから人気ゲームが続々登場

SC-3000のゲーム機能だけを集約した、セガ初の家庭用ゲーム専用機。SCシリーズとソフト互換性をもつ。SGとはSega Gameの略称。

セガ・コンシューマー第1号のソフトはSG/SC共用の『ボーダーライン』。憧れのセガのアーケードゲームが、家で好きなだけ遊べる時代が到来した。

SG-1000™
Computer Video Game

SG-1000		1983年7月発売　定価15000円
CPU		Z-80A（3.58MHz）
メモリ	RAM	8Kbit（1KB）
	ビデオRAM	16Kbit（2KB）
表示能力		カラー　15色+1色（カラーミキシング210色）
		最大解像度　256×192ドット
		スプライト　8×8ドット（1画面あたり32個／1ラインあたり4個まで表示可能）
サウンド		PSG 3音+ノイズ1音
映像出力		RF
ジョイパッド		1個
ポーズボタン		ゲーム一時停止、再開機能
電源／消費電力		DC9V／7.7W（専用ACアダプタ使用）
外形寸法		294（幅）×152（奥行き）×56（高さ）mm

セガ・ハード開発秘話 1

幸いにして私は、長らくアーケードでやってきたセガが初めてコンシューマーに乗り出すという、その最初からハードの設計に絡んできました。当初はやはり、アーケードとコンシューマーの販売台数の違いに驚きましたね。当時、業務用機は出ても5000台でしたから、たとえばICを10円コストダウンしても、単純に5万円の利益だったわけです。ところが家庭用機は30万台出ると300万円になるんです。だから、材料選びにはとくに苦労しましたね。ユーザーが1年間に我々のマシンで遊んでくれるのは500時間くらいだろうかと計算しまして、そこから耐久度やICの性能なんかをコストと相談しながら決めていくんです。アンダークオリティはもちろんダメだけれど、オーバークオリティもいかんということですね。そんな苦労のかいあってSG-1000はSC-3000の半分の値段で発売することができまして、初年度には我々の予想を上回る16万台の売上を達成しました。

セガ代表取締役社長
佐藤秀樹

MACHINE FILE

図解 SG-1000

ホワイトを基調にセガ・ブルーとセガ・レッドを配したデザイン。ラベル部分はアルミ製で、製造時期によってプリントが若干異なる。

燦然と輝くセガロゴ

開閉式のスロット

出力はRFのみ

MACHINE	
1 パワーランプ	6 拡張スロット
2 HOLD（ポーズボタン）	7 RF出力
3 ROMカートリッジスロット	8 1ch.2ch.切替スイッチ
4 ACアダプター端子	9 コントローラソケット
5 電源スイッチ	10 9ピンコネクタ

CONTROLLER
11 スティック
12 左トリガー
13 右トリガー

CONTROLLER

HARDWARE SPECIFICATION

ビデオゲーム――つなげればパソコン

SG-1000Ⅱ™
Computer Video Game

SG-1000Ⅱ		1984年7月発売　定価15000円
CPU		Z-80A (3.58MHz)
メモリ	RAM	16Kbit (2KB)
	ビデオRAM	16Kbit (2KB)
表示能力		カラー　15色+1色 (カラーミキシング210色)
		最大解像度　256×192ドット
		スプライト　8×8ドット (1画面あたり32個/1ラインあたり4個まで表示可能)
サウンド		PSG 3音+ノイズ1音
映像出力		RF
ジョイパッド		2個 (本体に着脱可能)
ポーズボタン		ゲーム一時停止、再開機能
電源/消費電力		DC9V/7.7W (専用 ACアダプタ使用)
外形寸法		318 (幅) ×155 (奥行き) ×54 (高さ) mm

SG-1000のリニューアル機。性能的にはSG-1000と同一だが、別売のSK-1100(キーボード)にそろえる形で、よりスマートなデザインに改良された。

セガハード初のパッド型コントローラーを採用。方向ボタンの突起(取り外し可)にSG-1000用ジョイスティックの名残が見られる。標準で2個装備になった。

セガ・ハード開発秘話 2

1980年代になって少し情報化社会の様相を呈してきたころ、セガはSC-3000というパソコンを発売したんです。BASICや教育ソフトも出したんですが、調べてみると大半の人がゲームだけをやっている。そこで、キーボードの代わりにジョイスティックをつけて、SC-3000の半分のコストでゲームに特化したマシンを出そうということになった。それが、SG-1000なんです。CPUにはμPD780-1という、MSXにも積まれていたZ-80Aとコンパチものを採用。まわりの様子から50000台くらい売れるかなと考えていたら、その3倍は売れましたね。ただ、いまだから言えるんだけど、デザインがえらく評判悪くてねぇ。当時の大きいカセットを本体に差し込むと、なんだか墓石みたいだと……(笑)。好セールスにセガは勢いづいていましたから、次年度から外見をかっこよくしたマークⅡ、つまりSG-1000Ⅱを発売しようという運びになったのです。

セガ代表取締役社長
佐藤秀樹

MACHINE FILE

図解 SG-1000 II

マークⅢの前身といえる左右非対称のデザイン。本体の両サイドに2個のジョイパッドをすっきりと着脱収納できる点が最大の特徴。

MACHINE	
1 ポーズボタン	6 ACアダプター端子
2 パイロットランプ	7 ジョイパッド端子（2人用）
3 カートリッジスロット	8 ジョイパッド端子（1人用）
4 拡張スロット	9 RFアンテナ端子
5 電源スイッチ	10 チャンネル切替スイッチ

CONTROLLER
11 スティック
12 No.1プッシュスイッチ
13 No.2プッシュスイッチ

右面

裏面

背面

上面 11 12 13

右面

裏面

前面

プリントテキスト

A fun-packed console designed for simple operation. This computer video game with its distinct images allows you to enjoy the maximum in playing satisfaction.
Its colorful game play is sure to test your skills, sharpen your reflexes and greatly enlarge your imagination.

開閉式のスロット

パッドは本体に着脱可能

PERIPHERAL EQUIPMENT

周辺機器

ほぼすべての製品がSCシリーズと共用可能。キーボードをはじめ、パソコンへと機能拡張させるための機器が豊富にそろっている。

SK-1100

セガ／13800円／1983年発売

SGシリーズでパソコン機能を楽しむための必須機器。BASICカートリッジと併用してプログラミングに使うほか、SG本体とプリンタやレコーダを接続する際にも本機に装備された端子が必要になる。"SK-"とはセガ・キーボードの略。

カードキャッチャ

セガ／1000円／1985年発売

本体にカードスロットがついていないSG/SCシリーズで、マイカードのソフトを遊ぶためのアダプタ。ただし、マークⅢ専用の"マイカード マークⅢ"のソフトには対応していない。

上はSC、右はSG(-1000Ⅱ)機種での使用図。本体にカードキャッチャを差してからマイカードをセットする。

セガ製 周辺機器リスト

キーボード (SK-1100)	13800円
ハンドルコントローラ (SH-400)	4000円
スーパーコントロールステーション (SF-7000)	79800円
4カラープロッタプリンタ (SP-400)	39800円
データレコーダ (SR-1000)	9800円
ディンプラグコード (SD-80)	800円
ミニプラグ (SM-60)	600円
標準コントローラ (SJ-150／200)	2000円
ジョイスティック (SJ-300／M)	3000円
カードキャッチャ	1000円

1台のテレビで2人対局を実現！

SG／SC用『ホーム麻雀』に同梱されていた"シャドウボード"。それは1台のテレビで麻雀の2人打ち対戦を実現する、魔法のプラスチック板。使いかたは簡単。ふたりで対局するとき、相手の牌が見えないようにテレビに貼りつけるのだ(人間側で画面を見る角度を調整する必要あり)。シャドウボードには"実用新案出願中"の表記もあるが、積極的に実用化された話は、いまのところ聞かない。

←不可能を可能にするセガの荒技。ネーミングセンスもふるってる。

HARDWARE VARIATION

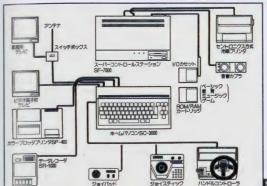
関連ハード

下記のほかにもSD-G5（パイオニア発売。同社のシステムテレビ『SEED』専用の周辺機器）というSG／SC互換機器が存在する。

SC-3000

セガ／29800円／1983年発売

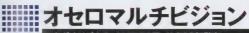
SGシリーズと互換性を持つホームパソコン。別売のBASICカートリッジを使うことで、簡単なプログラムを組むことができる。上位モデル（プラスチックキーボード、RAM容量増設）のSC-3000Hもある。

キャッチフレーズは「君と成長するパソコン」。ブラック・ホワイト・ワインレッドの3色を発売。

SC-3000
システムアップ構想図

SG関連機種リスト

SC-3000	セガ／29800円
SC-3000H	セガ／33800円
オセロマルチビジョン (FG-1000)	ツクダオリジナル／19800円
オセロマルチビジョン (FG-2000)	ツクダオリジナル／19800円
SD-G5	パイオニア／19800円

オセロマルチビジョン

ツクダオリジナル／19800円／1983年発売

本体にオセロゲームソフトを内蔵したSG／SCソフト互換機。『ガズラー』、『Q＊BERT』などのツクダオリジナルから発売された互換ソフトは、直接、SG／SCシリーズでも使用することができる。

※写真はFG-2000

コントローラー部分がスティックタイプのFG-1000と、平ボタンタイプのFG-2000(1984発売)の2バージョンがある。

BONUS ROUND

MOVEMENT 1983-1985

セガ・コンシューマー誕生！

セガ初の家庭用ゲーム機SG-1000発売。アーケードからの移植タイトルが多数登場した。

セガ初の家庭用ゲーム機として登場したSG-1000には、ゲームセンターで見慣れた"SEGA"の文字が大きくプリントされていた。いまあらためて見直すと、それは本体のいちばん目立つ位置＝ラベルの中心部に、SG-1000という本来の製品名よりも大きくデザインされていることに気づく。その新しいゲーム機はSG-1000である以上に、まず"SEGAのゲーム機"であることが重要だったのだ。

セガ・コンシューマー前夜

そもそもセガ（当時セガ・エンタープライゼス）という会社は、1951年の創業以来、ジュークボックスやピンボールマシンなどアーケード用アミューズメント機器の製造・販売を手がけていた。その流れで、セガ初のビデオゲーム作品となる『ポントロン』が発表されたのは1973年のことである（ちなみに『ポントロン』とは、前年に米アタリ社が発表して大ヒットとなった『ポン』とほぼ同内容ともいえるゲームで、画面上でドットのボールを打ち合うという内容だった）。これを機にテレビゲーム事業に着手したセガは、以降、独自のアーケード用タイトルを精力的に開発。その経験をもとに、10年後の1983年には初の自社製家庭用ハード、SC-3000とSG-1000を発売するに至るのである。

1983年当時のゲームシーンは、『ゼビウス』（ナムコ）や『ペンゴ』（セガ／コアランド）といった人気アーケード作品に支えられ、ゲームセンターが大きく賑わいを見せていたころである。一方の家庭用ゲーム機といえば、まだまだ未成熟な市場であり、今日では当たり前のカートリッジでソフトを供給する形態のゲーム機も、数えるほどしか存在しなかった。また、折からのパソコンブームに乗って、家庭で手軽に使えることを売りにしたホームパソコンが各社から登場。アスキーが提唱したMSX規格のパソコンが登場したのも、同年である。

ちなみにホームパソコンは、別名ホビーユースパソコン、ゲームパソコンとも呼ばれ、'80年代初頭にはすでに多数のメーカーから独自規格の機種が発売されていた。共通のセールスポイントは、市販のソフトで遊ぶほかにユーザーが自分でプログラムを組んで、ゲームやグラフィック、音楽などが楽しめるということ。それが、ゲームで遊ぶだけでは飽きたらず、自分でもゲームを作ってみたいと夢見るゲームファンにとって大きな憧れの対象だったことは言うまでもない。

ホームパソコンSC-3000

そのような状況の中でセガが最初に開発した家庭用ハードは、ゲーム機能に限定しないホームパソコンだった。"Sega Computer"の頭文字を取ってSC-3000と名づけられたそのハードは、CPUにMSXをはじめ多数の機種で使用されていたZ-80、グラフィックチップにはMSXと同じテキサス・インスツルメンツ社のTMS-9918を採用。また、これもMSXと同様、本体にカートリッジスロットを装備してソフトのROM供給を可能にするなど、当時のホームパソコンとしては標準的といえる性能だった。

ただし価格は、当時の競合機と比べてかなりの低価格（29800円）を実現。これはプログラミングに必要なBASIC言語などの機能をすべて後づけにすることでコストダウンを図り、ユーザーの初期費用となる本体価格を抑えたものだった。つまり、一人前のパソコンになるための機能をすべて周辺機器にふり分けたのである。結果、SC-3000ではBASICカートリッジ、データレコーダ（プログラムデータをカセットテープに録音保存する機械）はもちろん、カラープロッタプリンタや、SF-7000と呼ばれる高価なコントロールステーション（3インチFDD搭載）まで発売された。

SC-3000にとってはそのような拡張性の高さ、用途の広さが特性だったわけだが、それは同時に、単体では何もできないという弱点にもなった。また、ホームパソコンの主流がMSXへと向かったことや、このころに市場が確立しはじめた家庭用ゲーム機を見据えて、テレビゲーム専用機が開発されることとなる。セガがもっとも得意とするテレビゲームに目的を絞ってそれ以外の機能（キーボード部分など）を削り、SC-3000とのソフト互換性を残したまま、さらに本体価格を下げた廉価版。セガ初の家庭用"ゲーム専用機"SG-1000である。

セガのゲームで遊べる唯一のゲーム機

「ゲームセンターから人気ゲームが続々登場」。そんなキャッチコピーで発売されたSG-1000は、すでにアーケードメーカーとして知られていたセガが独自に開発した家庭用ゲーム機として、ゲームセンターのゲームに飢えていたコアなゲーマーを中心に迎えられた。本体の価格は15000円。ちなみに"SG"とは"Sega Game"の略称だが、およそキャッチーとは言えないこの名前は、型版名がそのまま製品名になったもの。これは、もともとSC-3000というパソコン製品の延長として位置づけられていた名残と言われる（パソコンでは型版名と製品名が同じであるケースが多い）。

ソフトラインナップの主力を務めたのは、アーケードからのす早い移植タイトルである。『ボーダーライン』、『サファリハンティング』、『シンドバッドミステリー』など、ハード性能の問題から、お世辞にも「ゲームセンターそのまま」とは思えない見た目のものが多かったが、それでもゲームセンターの雰囲気が家庭で楽しめた魅力は大きかった。また、ツクダオリジナルからはオセロマルチビジョンというSG／SC機種との互換ハードも登場。『ガズラー』など、数本のソフトを共通で使用することもできた点も追記しておこう。

以降、セガは自社の資産であるアーケードゲームをつぎつぎとSG-1000に移植することで、「セガのアーケードゲームは、セガハードで（だけ）遊べるもの」という構図を描いていく。「つぎはどんなゲームが登場するのか？」以上に、「つぎはどのゲームが移植されるのか？」といったアーケードへの関心を高め、アーケードとコンシューマーの相乗効果で、セガブランドの人気を拡大していったのだ。

一方で、『チャンピオン〜』シリーズと名づけられた各種スポーツものをはじめ、テーブルゲームから占いソフトまで多様なジャンルをそろえていた点も見逃せない。セガハードというと、どうしてもアーケード移植タイトルのイメージが先に立つが、SC-3000時代に発売されたものも含めると、じつはSG-1000で動く全ソフトの半数近くがコンシューマーオリジナルのタイトルだったりもする。

これは、SG-1000がSC-3000と互換性を保っていたという事情が大きい。SG-1000も、周辺機器をそろえることでSC-3000同様のホームパソコンへと機能拡張できる設計だったため、『楽しい算数』や『中学必修英単語』など、ゲーム以外にも多数の実用系ソフトがリリースされたのだ。

また、SG-1000発売の翌年には、本体とジョイパッドのデザインを改良したマイナーチェンジ機種、SG-1000Ⅱが発売されたが、これはパソコン拡張へ

⬆アーケード用『トランキライザーガン』の移植である『サファリハンティング』。ゲーム性の再現は良好。

の最重要機器SK-1100（セガ・キーボード）に合わせたカラーリングになっていた。さらに、SG-1000Ⅱ発売の翌々月（1994年9月）には、セガ主催のソフト・プログラムコンテストが行われるなど、SGユーザーに対してもホームパソコンへの機能拡張を積極的に推奨したのである。

ただ、このホームパソコンへの拡張を見越した設計、展開こそが、より純粋な家庭用ゲーム機と比べてゲーム性能的に中途半端な結果となってしまったのも事実である。その代表、任天堂のファミリーコンピュータ（1983年7月、SG-1000本体と同年同月に発売）などは、当時としては驚異的なゲーム専用機としてのスペックを打ち出し、そのパワーで続々と良質なゲームを生み出していた。十字ボタンを採用した扱いやすいコントローラーの設計なども、玩具メーカーの貫禄を見せていた。

その後、ソフト、ハードのラインナップを拡大していったSGシリーズは、セガがこれまで獲得していなかった家庭用ゲームの分野へと踏みこんでいき、30万台以上の本体台数を販売（SG-1000が20万台以上、同Ⅱが15万台以上）。ファミコンというモンスター・ハードを向こうに回しながらも、アーケードとコンシューマーの架け橋として、当時、まだ薄暗く閉ざされていたゲームセンターのイメージをも少しずつ変えていく。ふたつの異なるゲームシーンのあいだに開けた風穴。それも、SG-1000から始まったセガ・コンシューマーとセガハードの功績と言えるかもしれない。

⬆セガ主催のプログラムコンテストの広告。「応募者全員にいいものプレゼント」（原文まま）。

⬅SG／SCシリーズ用のBASIC入門書。第1巻では、例題プログラムを参考に、スプライトや乱数などの基礎的なプログラムテクニックを解説。

セガのゲームには発売日がなかった？

いまでこそ、ゲームソフトの発売スケジュールというものは当たり前のように公表されているが、セガ・コンシューマーの初期のソフトには、明確な発売日というものが存在しなかったと言われている。これは、元来セガがアーケードゲームのメーカーだったために、玩具業界への流通経路・流通システムが確立されていなかったという事情によるもの。当時は、セガの製品が問屋へ渡り、問屋からいっせいに小売店に卸されるという現在のような形ではなく、小売店から注文のあった製品だけがセガから直接卸されていた。その結果、Aという店とBという店ではセガの新製品の入荷時期、すなわち新作ゲームなどが店頭に並ぶ日が違うという現象が起こっていたのだ。このような理由から、セガ・マークⅢ以前のハードとソフトに関しては正確な発売時期を特定するのが非常に難しくなっている。

★★の謎

SG～マークⅢ時代のセガのゲームソフトには、パッケージの裏面に意味深な★マークがついていた。これは★の数でソフトの価格を表したものと判明。

★=3800円：N-SUB、コンゴボンゴなど
★★=4300円：チャンピオンベースボール、シンドバッドミステリーなど
★★★=4800円：チョップリフター、ピットフォールⅡなど
★★★★=5000円：北斗の拳、ファンタジーゾーンなど
★★★★★=5500円：ロッキー、エンデューロレーサーなど
★★★★★★=5800円：覇邪の封印など、**6000円**：ファンタシースター
★★★★★★★=該当タイトルなし
★★★★★★★★=9800円：ザクソン3D+3Dグラスセットなど

SG-1000…… GAME GRAFFITI

全機種用カートリッジ

SG／SCシリーズ共用のカートリッジソフトは、以降のマークⅢ、マスターシステムなど、すべてのセガ8ビット機種で遊ぶことができたため、全機種用カートリッジと呼ばれる。当時のパソコンソフトを思わせるシックなデザインが特徴だ。

PACKAGE

紙製のパッケージ

外箱は紙製のケース。中にプラスチック製トレイの類はなく、直接カートリッジと取扱説明書が収められている。初期のパッケージはB5判程度の大きいものだったが（OTHER参照）、のちにカートリッジとほぼ同等のサイズに変更された。

約130（縦）×94（横）×24（厚さ）mm

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

CARTRIDGE

ラベルは2パターン

初期のラベルシールは黒地に黄色い文字でタイトルが印刷されただけのシンプルなデザイン。タイトル名も英字で表記されたのものが多い。のちに外箱が小さくなるタイミングで、ラベルにもパッケージと同じカラフルなイラストが登場するように。

約107（縦）×81.5（横）×21（厚さ）mm

イラストあり・表面

イラストなし・表面

OTHER

取扱説明書

約128（縦）×90（横）mm

説明書は青の1色刷り。文字とイラスト中心の構成で画面写真は非常に少ない。SG／SCシリーズ共用のため、キーボードとジョイスティックの両方の操作方法が掲載されている。巻末にはゲームズ博士からのアドバイス（P52参照）。メモ欄もあり。

初期大型パッケージ

約185（縦）×132（横）×26（厚さ）mm

ボーダーライン

セガ／ACT 1／3800円／1983年発売

同名アーケードゲームの移植版。全4戦区構成で、1戦区は縦スクロールシューティング、2〜4戦区は固定画面の中で目標物を破壊するアクション。左右交互に発射される弾それぞれに当たり判定があるなど、細かい部分まで作りこまれている。移植開発はコンパイルが担当。

密林の奥の敵軍本拠地にジープ1台で乗り込んでいく。

N-サブ

セガ／SHT1／3800円／1983年発売

同名アーケードゲームの移植版。潜水艦を操り、海上の敵は真上に発射されるミサイルで、海中の敵は真横に発射される魚雷で沈めていく。マリンブルーの海で永遠に戦う赤い潜水艦の姿と、BGM（海中レーダーのソナー音）に哀愁を感じる作品。移植開発はコンパイルが担当。

高速で横切る巡視艇を撃つと"MYSTERY"得点が入る。

コンゴボンゴ

セガ／ACT1／3800円／1983年発売

同名アーケードゲームの移植版。画面構成が水平に近い視点（アーケード版は斜めトップビュー）にアレンジされたのが特徴。行く手をさえぎる障害物（ゴリラが投げるヤシの実や各種の動物たち）をジャンプでかわしながら進み、ゴリラのもとまでたどり着けばクリアー。

1面は山、2面は沼が舞台。つねに転落死の危険性。

スタージャッカー

セガ／SHT1〜2／4300円／1983年発売

同名アーケードゲームの移植。対空ショットと対地ボムを頼りに宇宙空間を進んでいく縦スクロールシューティング。自機のストックが味方機として後ろについてくるので、スタート時には4機の機体が並ぶことになる。攻撃力は倍増するが、当たり判定もすごく大きくなる。

PSGの奏でるBGMが、スピード感を演出していた。

チャンピオンベースボール

セガ／SPT1〜2／4300円／1983年発売

アルファ電子（現ADK）開発の同名アーケードゲームを移植。ふたりで対戦もできる野球ゲームだが、チーム選択は不可（CチームとPチームのみ）、守備もオート操作とシンプルな内容。画面の左側に表示される投手と打者の演出をはじめ、野球盤を映像化したような作り。

Cチームは3番KAKE、4番KOJI、ピッチャーEGA。

シンドバッドミステリー

セガ／ACT 1／3800円／1983年発売

同名アーケードゲームの移植。シンドバッドを操作して、立体迷路のどこかに埋められた宝物を掘り当てるのが目的。画面上に散らばっている"？"マークを取ると画面右にある"MAP"が少しずつ開いていくので、迷路と宝の位置関係を推理しながら掘り進めていくことになる。

地図を完成させると、宝以外にイヤな"ガイコツ"も出現。

24 P44-47

アイコン凡例

全機種用カートリッジ

ゴルゴ13

セガ／SHT1／4300円／1984年発売

さいとうたかをの同名マンガをゲーム化。デューク東郷が列車に閉じ込められた人を救助するシューティング。走る列車の小窓をすべて狙撃すればステージクリアーとなるが、貨物列車や横切るクルマが視界と弾道をさえぎる。助けた人々が手を振って走り去る姿が微笑ましい。

はね返ってきた自分の弾にやられてしまうことも多い。

オーガス

セガ／SHT1／4300円／1984年発売

アニメ『超時空世紀オーガス』をゲーム化。飛行機形態"フライヤー"とロボット形態"オーガロイド"に自由に変形できる自機で、敵の時空変動兵器を破壊するシューティング。オーガロイド時はビーム弾を跳ね返せるが飛行速度が遅い。各面の制限時間が、じつは最大の敵かも。

オーガロイド時は地面の敵を踏みつぶすこともできる！

モナコGP

セガ／RAC1／4300円／1983年発売

同名アーケードゲームの移植。アーケード版は大きなハンドルを回してプレイする作りだったが、本作はもちろんパッドでの操作。氷のようなスリップゾーン、ヘッドライトだけ（の視界）でトンネルを駆け抜けるスピード感がたまらない。後方から走ってくる救急車には注意！

道が急に細くなったりジャンプしたりと過激なレース。

パッカー

セガ／ACT1／3800円／1983年発売

わんぱく自動車パッカーを操って、立体迷路のドットをすべて消していくアクション。パッカーはスピード切り替え（ロウ→ハイ）やバックも可能だ。敵車は青と赤（追いかけてくる）の2種類。スペシャルドットを通過すると、一定時間だけ敵車を破壊できるようになる。

当時人気のアーケードゲーム『ヘッドオン』のテイスト。

ジッピーレース

セガ／RAC1／3800円／1983年発売

アイレムの同名アーケードゲームの移植版。アメリカ大陸横断レースに参加し、ロサンゼルスからニューヨークまでを走破していくトップビューのレースゲーム。疑似3D視点のボーナスステージも再現されている。4輪レースになぜ、ただひとり2輪で挑戦するのかは謎。

ぎりぎりまで引き寄せてかわす、その感覚が本作のキモ。

エクセリオン

セガ／SHT1〜2／4300円／1983年発売

ジャレコの同名アーケードゲームの移植版。慣性のついた自機を8方向に操作して、敵編隊を撃ち落していくシューティング。弾にはデュアルビーム（無制限）と、スピードが速く連射もできるシングルビーム（弾数制限あり）がある。敵の種類や背景もバリエーション豊富。

地平が流れていくような、奥行き感のある演出が特徴。

ホーム麻雀

セガ／TAB1〜2／4800円／1984年発売

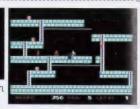
CPUプレイヤーを含めた4人打ちの麻雀ゲーム。"世界初の新機能"（説明書より）として、ひとつのテレビでふたり対戦を実現（もちろん相手の牌は見えない）。そのからくりはソフトに同梱されている"シャドウボード"。仕切り板を、直接テレビに貼って使用！（詳細はP36）。

CPUの相手雀士はヨルダテツヤ、ハタムツノリなど。

ロードランナー

セガ／ACT1／4300円／1984年発売

世界的に大ヒットした米ブローダーバンド社の同名パソコンゲームを移植。ロード（鉱脈）に眠る時価数千億円の金塊をすべて回収して、脱出ハシゴにたどり着けば面クリアー。オリジナルに忠実な固定画面型のため、展開はかなりスピーディー。移植開発はコンパイルが担当。

SC機種かSK-1100があれば迷路エディットも可能。

サファリレース

セガ／RAC1〜2／4300円／1984年発売

大自然のコースを走り抜けていく長距離オフロードレース。ランチアストラトスのようなマイカーを運転して、敵車や岩、道を横切る動物たちを避けながらゴールを目指す。途中にあるガソリンスタンドで燃料を補給することも必要。数少ないハンドルコントローラ対応ソフト。

道を横切る動物はゾウ、サイ、ヒョウ、ライオンなど。

チャンピオンボクシング

セガ／SPT1〜2／4300円／1984年発売

同名アーケードゲームの移植版。ストレート、ジャブ、アッパーの3種類のパンチを使いわけて、全8ラウンドを戦い抜くボクシングアクション。画面に対して左右にしか動けないなど操作面での制約は多いが、シンプルな熱い駆け引きが楽しめる。ふたりでの対戦も可能。

鈴木裕がプログラムを担当。『バーチャ』の原点がここに!?

チャンピオンサッカー

セガ／SPT1〜2／3800円／1984年発売

オフサイドもフリーキックもないシンプルなサッカー。1チームの人数はキーパーを含めて6人。全員でボールを追いかける様は、サッカーというより"始めたばかりのフットサル"？　キーパーがガニマタでカニ歩きする姿が、本作の完成度を象徴している。ふたり対戦も可能。

矢印が指した選手だけを動かせる。任意の選択は不可能。

フリッキー

セガ／ACT1／4300円／1984年発売

同名アーケードゲームの移植版。フリッキーを操作してはぐれたピヨピヨ（ヒヨコ）を集め、ニャンニャン（ネコ）に捕まらないように家まで連れ帰るのが目的。一度に連れて帰る数が多いほど高得点になる。シーソーで投げ出されるピヨピヨをキャッチするボーナス面もあり。

つっぱりピヨピヨは黒一色。サングラスはどこに……。

Quiz 解答はP305

Q1：SG／SC版『サファリハンティング』で、トラックに積み込んだ猛獣を逃がそうとするキャラクターは？
Q2：SG／SC版『ハッスルチューミー』で、主人公チューミーのストック数を表す単位は？
Q3：SG／SC版『ロードランナー』のエディットモードで、配置できる敵の数は最高何人？

ガールズガーデン

セガ／ACT1／4300円／1984年発売

恋する女の子パプリを操作して花を摘み、ミント君にプレゼントするアクションゲーム。クマが邪魔をしたり、花を摘めるタイミング（満開）が短かったりと見た目ほど甘くないが、整理された情報表示など全体的にムダのない作り。残り人数の表示は"LOVE"！ 中裕司制作。

クマをジャンプで飛び越えるチャレンジングステージも。

ザクソン

セガ／SHT1／4300円／1985年発売

同名アーケードゲームの移植版。飛行高度の概念を早くに採用したクォータービューのシューティング。パッドの上下操作で高度を変えるのだが、斜め視点のために見た目と方向ボタンを押す向きが一致せず、かなりとまどいやすい。壁に激突してミスするプレイヤーも続出。

高度メーターと自機の影から目を離さないように……。

チャンピオンプロレス

セガ／SPT1〜2／4300円／1985年発売

同名アーケードゲームの移植版。怪力レスラーのストマックリーを操り、マスカーX（5人兄弟）と対戦する。試合は6分3本勝負で、2本先取すれば勝ち。ボタン連打で技を選択、相手に近寄り技をかけるというシステム。フォールを返すのも、もちろん連打。ふたり対戦可能。

ワールドチャンピオンに勝つともらえるベルトがステキ。

コナミの新入社員とおるくん

セガ／ACT1〜2／4300円／1985年発売

コナミのアーケードゲーム『新入社員とおるくん』の移植版。会社内に散らばっているハートを集めて、憧れのみゆきちゃん（総務部）にプレゼントするアクション。ライバルはボールをぶつけたりヘッドバットして撃退する。BGMはビートルズの『A HARD DAY'S NIGHT』。

軽快な音楽をバックにハート集めに大忙しのとおるくん。

スターフォース

セガ／SHT1／4300円／1985年発売

テーカン（現テクモ）の同名アーケードゲームの移植版。浮遊大陸を舞台に戦う縦スクロールシューティング。支援機パーサーと合体するとパワーアップ（連射＆スピードアップ）し、BGMが軽快になる。画面のスクロールは少々ぎこちないが、敵機や敵弾の描く軌跡が美しい。

象形文字の謎を解いてゴーデスの正体を暴くと100万点！

占いエンゼルキューティ

セガ／ETC1／3800円／1984年発売

四柱推命大東佑鳳監修の占いソフト。対話方式で名前や生年月日を入力すると、勉強、相性、かけごとなどを占ってくれる。なお、SG機種でプレイするにはSK-1100が必要。試しに健康を占ってみた結果は「マズマズノ タイチョウ。ケンコウニ チュウイシテ イコウ」……。

SR-400で占い結果をプリントアウトすることもできる。

THE WITNESS OF HISTORY

つねに技術的な挑戦の連続でした

ハードの限界を超えて

入社時はパーソナルコンピュータ事業部というところに配属されて、そこでまずフロッピーディスク版の『ロードランナー』の面なんかを作っていましたね。SC-3000につなげるSF-7000（*1）用のほうだったんですが、ロム版と比べてオリジナルの面を増やしたいとのことで、部屋中の人間で新しい面を作っていた記憶があります。

そのあとで『ガールズガーデン』が発売されるわけです。これは新人研修で作ったものでしたので、"商品として発売された衝撃"というものがありました。制作期間は5ヵ月くらいかかりました。当時は1本あたりの制作期間は平均3〜4ヵ月くらいで作っていましたから、これは長かったですね。ちなみに速い人が作った例として、マークⅢの『青春スキャンダル』などは2ヵ月を切って完成していました。これが最速記録でしょう。

中裕司

SG-1000時代の思い出というと、ハード的な要因で、リセットボタンを押したときの対策をソフト側でしなければならなかったこと、でしょうか。しかもゲームが完成してからそのことを言われたりして（苦笑）。とにかくハードの性能自体が現状と比較すると貧弱ですので、スプライトの代わりに背景でキャラを表示したりと、かなり知恵を絞りましたね。おかげでデバッグも大変でした。SG-1000のころは容量も少なくて、いまのiアプリにも及ばない。タイトル画面に凝るくらいならゲームの中身を濃くしたいと思っていました。この容量との戦いは、その後CD-ROMになるまで続いていくわけですが、その過程で圧縮技術や、いらないものは切り捨てるということを学びました。

でも、それは非常にチャレンジしがいのあることでした。ハードの限界を超えてプログラムが完成したときの気持ちは、クリエーター冥利に尽きるのではないでしょうか。「あのプログラムはスゴイ」って言われると、いまでもうれしくなりますよ（笑）。

マークⅢの思い出

マークⅢのころはいろいろと濃い作品が多くて、おもしろいですよね。当時、「マークⅢができたから、これでゲームを作って」って机の上に置かれたのが、畳一畳くらいはある非常に大きいグラフィックチップの基板でした。それで『グレートベースボール』を作り始めて、終わるくらいに1回（基板が）バージョンアップしたのですが、それでもまだA全判（594×841ミリ）くらいの大きさでした。

『スパイVSスパイ』はもともとコモドール（*2）のゲームだったでしょうか、「どうしても移植したい」、「これをやろう」と仲間とふたりで持ってきて。ファミコン版のほうが有名ですけど、マークⅢ版はすごくよくできてますよ。2分割の画面でいろいろな部屋に行くのですが、後半のすごく奥深いところ、250部屋くらいあるところまで、ちゃんと敵の思考ルーチンを組んであるんです。ただの移植じゃなかったわけですね。すごく複雑な仕掛けとかワナとか、かなり一生懸命作り直しましたから。

『北斗の拳』ではエネミー全部を担当しました。ザコからボスまで、敵の思考ルーチンの作成をすべてですね。『北斗の拳』（のゲーム）は当時いっぱい出ましたけど、マークⅢ版はどの『北斗の拳』よりもおもしろいと思いますよ。

『F-16ファイティングファルコン』では、じつは初めて通信ゲームをしているんです。通信のためにはゲームソフト2本、ハード2台、テレビ2台、（キーボードにあるプリンター端子が必要だったため）キーボード2個と対戦ケーブル、というすごい環境が必要でした。あと、隠しコマンドを入れると『スペースハリアー』の曲を聞きながら遊べるようにもなっているんですよ。当時でいうと『トップガン』（*3）みたいな感じで、けっこう燃えます。『トップガン』は空戦をやりながら曲で盛り上げていくという映画の走りでしたからね。それで、この隠しコマンド、キーボードだとすごく簡単に入力できるのですが、コントローラーでは大変な操作をしないと入らないようにしておいたんです。そうすればキーボードが売れて、通信をやってくれるのではないかと（笑）。

技術先行の時代

あのころはどうしても3Dへの憧れというのがあって、ワイヤーフレームの実験をしながら『F-16ファイティングファルコン』を作ったり、『スペースハリアー』を作ったりしていたんです。当時は"まず技術ありき"という形でゲームが制作されていたので、とりあえずできるかどうか実験してみるんです。

『ファンタシースター』も、最初に3Dのダンジョンだけ1〜2ヵ月かけて作ってみるというところから始めました。その結果、高速で駆け抜けることができるダンジョンが完成したんです。そのころは"3D酔い"という言葉はありませんでしたが、まさにそういう状態になるくらいのスピードです。そこからこれはいけるということになり、制作が始まったわけですね。けっきょく、最初は3Dダンジョンだけで容量を3メガビットくらい使っていたんですが、それを1メガビットに圧縮したらスピードも4分の1くらいになってちょうどよくなりました。4ヵ月半から半年くらいで完成したんですが、ダンジョンに命をかけてましたね（笑）。

FM音源秘話

マークⅢ用のFM音源（*4）って、『アウトラン』で初めて入れてるんです。もともとマークⅢはPSG音源（*5）で、『スペースハリアー』のときもそうだったのですが、曲がすばらしくいいのに、あの音が鳴らないのはおかしいと。でも、上司に言ってもぜんぜんダメだったので、ハードウェア部門にいた同期の人間に言って、FM音源のハードを試しに作っ

YUJI NAKA
株式会社ソニックチーム代表取締役社長。1984年のセガ入社以来、業界を代表する名プログラマーとして数々の名作を生み出す。代表作に『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズ、『ナイツ』、『ファンタシースターオンライン』など。1965年9月17日生まれ。

*1 SF-7000
SC-3000シリーズ用に開発された機能拡張周辺機器、スーパーコントロール・ステーションSF-7000。SC機種に接続すると、RAM64KB、3インチFDD、ディスクベーシック等の機能が使用可能になった。価格は79800円。

*2 コモドール
'80年代に活躍した米PCメーカー。AMIGAやマックスマシーン、コモドール64など、ビジネス用からホビー用まで非常に多くの機種を発売し、米アップル社とともに一時代を築いた。専用のゲームソフトも多数リリースされた。

*3 トップガン
トニー・スコット監督、トム・クルーズ主演のスカイアクション映画。米海軍の航空隊基地を舞台に、F-14トムキャットを駆るエリート訓練生の成長が描かれる。ハードロックBGMも特徴で、主題歌やサントラも大ヒットした。

*4 FM音源
1983年にヤマハが発表した音源チップの規格。FMとはFrequency Modulationの略で、複数の波形の変動、組み合わせによって多彩な音色が発音可能。'80年代中期以降、PSGとともに多数のPCやゲーム機に搭載された。

*5 PSG音源
CPU音源の元祖ともいえる、'80年代初期の代表的な音源チップの規格。米GI社製。3音同時発音＋ノイズが基本で、その制約ゆえにさまざまなCPU音源の可能性が追求された。PSGとはProgrammable Sound Generatorの略。

てもらって。それでサウンドを作り上げて、そのまま勝手にマスターアップしたんですよ。そのハードが出ることはないかもしれないんですが、僕が勝手に対応させていたんです（笑）。で、ソフトが出たときに「じつはコレ、こんな対応してるんです」と部長に持っていって、その後、FM音源（サウンドユニット）が発売されるようになったんですけど。ただ、僕らが勝手に作ったときの仕様と（発売された）製品とはやっぱり若干違っていて、『アウトラン』は3音ちゃんとFM音源で鳴るようにプログラムしておいたんですけど、製品版では、FMサウンドユニットを差してもそのうちの1音しか鳴ってないんです。3音ともちゃんと鳴ったらすごくよかったのにって、残念で。ロムはあとから変えられませんからね。

メガドライブの機能

メガドライブのころまでは、自分がやりたいものができるかといったら、決してそうではなかったですね。メガドラの立ち上げのときも上司から、「『スペースハリアー』か『サンダーブレード』か、どっちかやってくれ」と言われたんです。でも、メガドライブは色数やスプライトは増えたけれど3Dに特化しているわけではないから、マークⅢ版といっしょになると思って作りたくなかったんですよ（笑）。そういうふうに言ったら上司が「画面がキレイになった」と言うんです。まぁ、それで『スーパーサンダーブレード』を作ったのですが、もとのアーケード版からして辛かったですし……。メガドライブにスプライトの拡縮機能をつけるかつけないかは、ぎりぎりまで佐藤さん（*6）も熟考していました。「いまからでも拡縮機能をつけましょう」と提案したんですが、かなり値段が高くなってしまうとか、発売日に間に合わないとか、けっきょくもろもろの理由で取りやめになってしまいました。この機能があれば、メガドライブもぜんぜん違ったハードになっていたでしょうね。

『大魔界村』は、起伏のある地形を滑らかに走る主人公（*7）をアーケード版で見て、どうしても移植してみたくなったんです。（アーケード版が稼働した）翌月の11月、すぐにカプコンさんに行って、ソースやら何やら全部いただいて5月まで移植作業に費やしました。どうしても4メガに入りきらなくて、あと1メガだけ足して"5メガロム"とかいう、よくわからないロムで発売しました（笑）。このときのプログラム技術は、のちに『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を作るときに非常に役に立っているんですよ。だから、カプコンさんには頭が上がりません。『ソニック』は、いかに滑らかにスクロールをさせるかという点に注力しました。ちなみに、その『ソニック』でも3Dへの憧れが現れている部分があって、たとえばヤシの木（*8）などは、2Dなのにポリゴンで描いたようなデザインになっていますね。

プログラムといえば『スペースハリアー』のときもそうなんですが、裕さん（*9）に教えてもらったことがありましたね。とにかく3Dの計算がはやいんですよ。いまでは当たり前にすべての数値を計算しますけど、当時はCPUにパワーがなかったので、かなりの部分をはしょっているんです。

3Dは難しい？

メガドライブの『ソニック』が完成したころ、「アメリカに来ないか」と誘われ、シリコンバレーの響きにも惹かれて8月に渡米しました。そのころは全米で『ソニック』が大ブレイクしていて、到着早々「『ソニック2』を作ってくれ」と言われまして。それで条件として「やりたかったバーサスモードを作ることができればやる」ということで、2ヵ月間いろいろ研究させてもらいました。まぁ、やればけっこう何でもできるもんです（笑）。苦労はしましたが、特殊な画面モードを使って2P対戦（*10）も実現し、無事に完成することができました。

そういえば『ソニック』は開発機材がそれぞれ違っていて、『1』はPC-98、『2』がアミガ2000、『3』はIBM-PC互換機で開発したんですよ。『3』は当初SVP（*11）を使う予定だったりと、思い出深いです。アミガはね、なかなかいいマシンでしたよ。

サターンが2-CPU（*12）の仕様になったのは開発後半で、これから3Dの流れが来そうだということで、急きょ決まったんです。だから、はっきり言ってあまり相性がいいとは言えなかったですね。初期のころに出ていたソフトは、ほとんど1-CPUで動いてたと思いますよ。2-CPUで動いたのは『ナイツ』くらいからじゃないかな？

ただ、いまになっても思うのは、3Dのゲームというのは難しい、ということ。ゲームはテレビを使ってやるかぎり、3Dになると人によって奥行きの感じかたが違ったりするんです。だから『ナイツ』も始めは3Dでやってみたのですが、2Dにしました。いちおう、3Dで世界を歩けるようにもしています（*13）が……。マークⅢで3Dグラスってありましたよね。アレの対応で、実験的にポリゴンの3Dダンジョンも作ってみたんです。そのときもやはり厳しくて、製品にはなりませんでしたね。

プログラマー冥利

ハードの性能も上がったし、プログラム技術も向上してるけど、まだまだ若いモンには負けてないつもりですよ。たとえばそれは、（プログラマーとしての）感覚的なもの。プログラマーが初めて入力したパラメーターによって、ゲームの印象はガラリと変わるんです。具体的な例だと、『ファンタシースターオンライン』であるパラメーターに最初に100という数値を入れるか50という数値を入れるかで、ゲームはまったく別のものになっていく。簡単にすることも、難しくすることもできる。でも、初めてそのゲームをプレイした人にちょうどいい具合の数値を、最初から入力することができるバランス感覚。そのあたりは負けない自信があります。

振り返ってみると、つねに技術的な挑戦をしてきていますね。いまはソフトの容量もハードの性能もほとんど制限がなくなって、もう何でもできる。でも、当時のゲーム機ではハードの性能以上を引き出すことが、プログラマー冥利に尽きるみたいなところがあって、そこに一生懸命になってましたから。

（2001年6月11日収録）

⬆メガドライブ版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のスペシャルステージ。グラフィックの回転機能がついていないメガドライブで、ステージ全体が回転するという大胆な演出をプログラム的に実現。事情を知るユーザーを驚かせた。

***6 佐藤さん**
現・セガ代表取締役社長の佐藤秀樹氏。'71年の入社以来、一貫してアーケード・コンシューマーの両ハードの開発に携わってきた"セガハード博士"としても有名。セガとしては初めて生え抜きの社長となった人物でもある。

***7 起伏のある地形を滑らかに走る主人公**

MD版『大魔界村』より。

***8 ヤシの木**

MD版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』より。

***9 裕さん**
鈴木裕氏のこと。体感ゲームや『バーチャファイター』シリーズなど、ゲーム業界の流れを変えるヒット作品を多数輩出。セガの歴史とともに歩んできたトップクリエーター。現・SEGA-AM2代表取締役（最高開発責任者）。

***10 特殊な画面モードを使って2P対戦**

MD版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』より。

***11 SVP**
メガドライブ用『バーチャレーシング』の移植を実現したセガ開発の特殊DSPチップ、Sega Virtua Processorの通称。おもにポリゴン演算能力の強化にあてられた。ちなみにDSPとは、Digital Signal Processingの略である。

***12 2-CPU**
サターンはふたつの32ビットCPUと7つのプロセッサで分散処理し、32ビット以上の高速演算を可能にするという設計。ただ、それ故にプログラミングが複雑、煩雑になりがちで、クリエーター泣かせのハードとも言われた。

***13 3Dで世界を歩けるようにもしています**

SS版『ナイツ』より。

PICK UP ゲームズ博士とアソビン教授

セガのゲームソフトで楽しく遊ぶためのアドバイザー、それがゲームズ博士とアソビン教授だ。8ビット時代、最初期のセガソフトの説明書は薄い印刷紙1枚だったが、ほどなくして20ページ前後のミニ本体裁に移行。その巻末に決まって登場していたのが彼らで、そのやさしいアドバイスの数々は、実際の有用性はともかく、ユーザーの心を大いに和ませた。ここでは、その名言のいくつかを厳選して紹介しよう。

←毎回説明書の最後で、プレイする際の心がけなどをやさしくアドバイス。ときには余計なお世話も。

ゲームズ博士からのアドバイス

←全機種用カートリッジの説明書巻末に登場。そのモデルはハード博士こと佐藤秀樹社長とも伝えられる？

●ピヨピヨは8羽まとめて家に帰すのが
ハイスコアへの近道だよ。
●ボーナスのチャンスを最大限に活用して、
びっくり新ハイスコアを出そう。
──「フリッキー」より

●宇宙都市内が燃料補給の大チャンス。
オイルタンクをバンバン撃破しよう!!
●敵の動きにまどわされるな。
落ちついてプレイすると、敵の動きが
見えてくるよ。──「ザクソン」より

●残り時間が少ないときには、
1勝することが先決。うまくフォールしたら、
あとは時間切れをねらおう!!
●自分のコーナーに追いつめられると不利。
なるべく相手のコーナーで闘おう!!
●自分の技は失敗しないように確実に決め、
相手の技はなるべくかわすことが基本だ。
──「チャンピオンプロレス」より

●デモ画面を見て、
とおるくんの体の向きに慣れよう。
特にボールやタコを持っているときは、
君の一瞬の判断力の見せどころ。
●このゲームの奥は深い。すご～い
大量得点だって、君の腕しだいだ。
「コナミの新入社員とおる君」より

●友達のも占ってあげよう。
●もし、ちょっと悪い運勢が出ても
落ち込まないこと。きっと明日は、
いいことがあるさ。
──「占いエンゼルキューティ」より

アソビン教授からのアドバイス

←ゲームズ博士のあとを継ぎ、マークⅢ時代（マイカード～ゴールドカートリッジ）の説明書巻末で活躍。

●カーブによっては、ある程度の減速が必要だ。
ますは、カーブに合ったスピードを知ることだよ。
●カーブを曲がるとき、"タイヤがすべる"。
この動きをキミのバイク操作に
じょうずに活用しよう。──「ハングオン」より

●サッカーは、パスが基本。
味方へ正確にパスをつないでシュートだ！
●矢印の動き、動かし方に慣れよう！
けっして、あわてないこと！
［おことわり］
サッカーは、紳士のスポーツ。だから、この
ゲームでは、暴力的な反則は一切行われません。
──「グレートサッカー」より

●MAGICAL STARLIGHTは、必ず取ろう。
この戦いには終わりがない。
少しでもパワーアップすることだ。
●暗く、1人でプレイしないで、たまには
友達と協力して、痛快に敵をやっつけよう！
「サテライト7」より

●トレーニングの結果次第でロッキーのパワーは
変わってくる。試合を有利に進めるには、
トレーニングでも気をぬかないことだ。
●このゲームの選手たちは、ボクシングの
エキスパート。だから、反則はとられないんだ。
「ロッキー」より

「どの金塊から取り始めるか。」
「どうやって脱出するか。」
何度もチャレンジして、この謎解きを
楽しめるようになることだよ。
──「チャンピオンシップロードランナー」より

GET READY

SEGA MARK Ⅲ / MASTER SYSTEM

HARDWARE SPECIFICATION

テレビゲームが進化する

SEGA MARK Ⅲ

セガ・マークⅢ		1985年10月発売　定価15000円
CPU		Z-80A（3.58MHz）
メモリ	RAM	8KB
	ビデオRAM	16KB
表示能力		カラー　64色中16色同時発色
		最大解像度　256×192ドット
		パターン　8×8ドット（最大448種類・1画面あたり64個／1ラインあたり8個まで表示可能）
		スプライト 8×8ドット（最大256種類・1画面あたり64個／1ラインあたり8個まで表示可能）
		1ドット毎16色設定可能
スクロール		上下左右、斜め、部分
サウンド		PSG 3音＋ノイズ1音
映像出力		RF
ジョイパッド		2個（本体に着脱可能）
ポーズボタン		ゲーム一時停止、再開機能
電源／消費電力		DC9V／7.7W（専用 ACアダプタ使用）
外形寸法		318（幅）×145（奥行き）×52（高さ）mm

グラフィック性能が強化された3代目。マイカードとロムカートリッジの両ソフトが使える。

SEGA MARKⅢ

この時代からソフトの起動時にメーカー（ハード）のロゴマークが登場するようになった。ただしカラーリングは定式でなく、赤や黄、水色などさまざま。

セガ・ハード 開発秘話 3

　セガは早くから開発力があったばかりに、自社でソフトを開発することに重きを置いていました。これは32ビット時代まで続くことなのかもしれませんが、そのために、プラットフォームに合うようなゲームをサードパーティーに作ってもらうアプローチは強くなかったんですね。8ビット時代も「自分たちでアーケードからソフトを持ってくればいいんだ」と、いくつかのゲームをアーケード用から移植しましたが、最初からサードパーティーの力を見込んでいた任天堂さんのファミリーコンピュータとのソフトの差はありました。
　結果、1984年からファミリーコンピュータとの売上台数の差は広がり、翌年、"SG-1000のマークⅢ"を出そうという段階で、グラフィックチップを変えることに決めたんです。それまでのTMS-9918というチップは、パソコンとしてシンプルなゲームを動かすにはよいが、本当の意味で我々が提供したいゲーム、すなわちもっときれいで、もっとたくさんのグラフィックであるためには力足らずだったんです。それなら自分たちでグラフィックチップを作ってしまおうと。それを搭載して完成したのがマークⅢなんです。

セガ代表取締役社長
佐藤秀樹

MACHINE FILE

図解 SEGA MARK-III

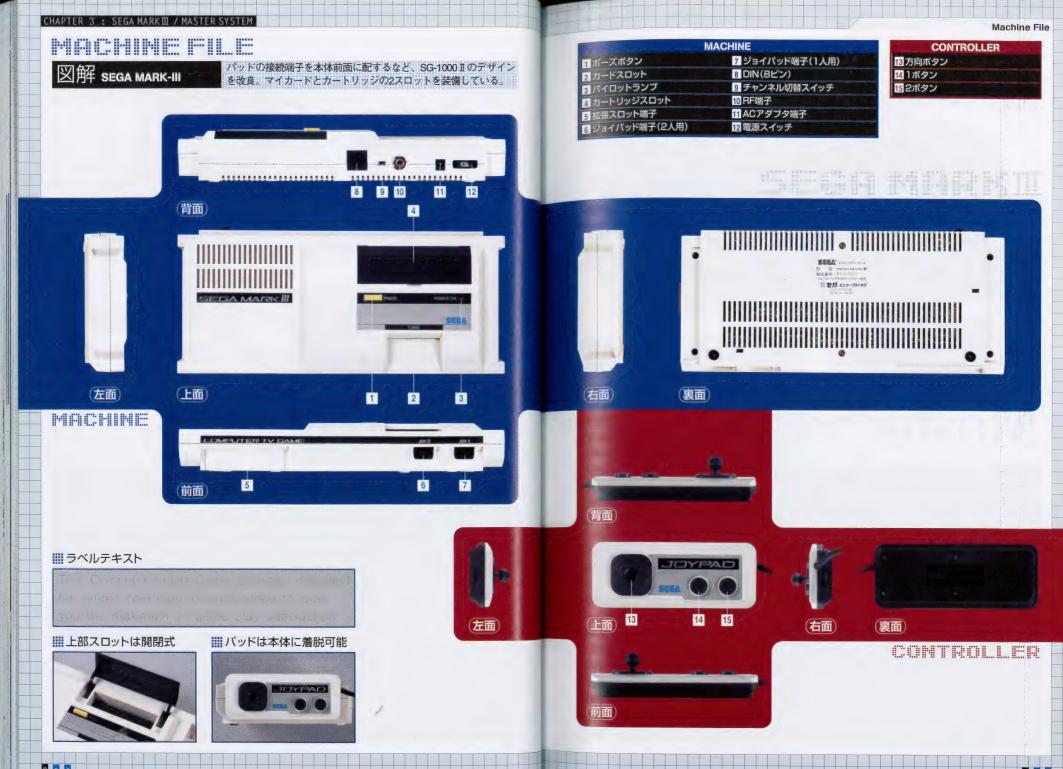
パッドの接続端子を本体前面に配するなど、SG-1000Ⅱのデザインを改良。マイカードとカートリッジの2スロットを装備している。

MACHINE	
1 ポーズボタン	7 ジョイパッド端子(1人用)
2 カードスロット	8 DIN(8ピン)
3 パイロットランプ	9 チャンネル切替スイッチ
4 カートリッジスロット	10 RF端子
5 拡張スロット端子	11 ACアダプタ端子
6 ジョイパッド端子(2人用)	12 電源スイッチ

CONTROLLER
13 方向ボタン
14 1ボタン
15 2ボタン

ラベルテキスト

上部スロットは開閉式

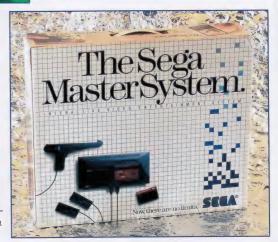
パッドは本体に着脱可能

HARDWARE SPECIFICATION

先進のスーパーゲームメカ!

Master System

セガ・マスターシステム		1987年11月発売　定価16800円
CPU		Z-80A（3.58MHz）
メモリ	RAM	8KB
	ビデオRAM	16KB
表示能力		カラー　64色中16色同時発色
		最大解像度　256×192ドット
		パターン　8×8ドット（最大448種類・1画面あたり64個／1ラインあたり8個まで表示可能）
		スプライト 8×8ドット（最大256種類・1画面あたり64個／1ラインあたり8個まで表示可能）
		1ドット毎16色設定可能
スクロール		上下左右、斜め、部分
サウンド		FM音源9音、PSG3音＋ノイズ1音、またはFM音源6音＋リズム5音から選択
映像出力		ビデオ（標準）、RF（標準）、RGB
ジョイパッド		2個
ポーズボタン		ゲーム一時停止、再開機能
3Dグラス端子		1個（3-Dグラス直接取付可能）
連射設定ボタン		連射機能オン・オフ可能
電源／消費電力		DC9V／7.7W（専用 ACアダプタ使用）
外形寸法		365（幅）×170（奥行き）×70（高さ）mm

CPUなどの性能はセガ・マークⅢと同一だが、FM音源とコントローラーへの連射付加機能を標準装備。専用アダプタなしで3-Dグラスを使うこともできる。

ソフトを挿さないで電源を入れると、『スペースハリアー』のテーマがFM音源で奏でられる。

マスターシステムはもともと、海外用のマークⅢとして発売されたハード。セガ・コンシューマーにおける海外進出の第1歩となった。

CHAPTER 3 : SEGA MARKⅢ / MASTER SYSTEM
MACHINE FILE
図解 Sega Master System
セガハード初のブラックボディ。大人っぽいデザインを好む海外ユーザーの嗜好を考慮した結果、このようなシックなカラーリングに。
背面
左面
上面
前面
MACHINE
パネルデザイン
CARTRIDGE INPUT
RAPID
PAUSE
CARTRIDGE
POWER
CARD
TV SYSTEM
CARD INPUT
拡張スロット部
Machine File
MACHINE
1 ラピッドボタン
2 パイロットランプ
3 カードスロット
4 ポーズボタン
5 カートリッジスロット
6 パワースイッチ
7 コントロールパッドジャック1
8 コントロールパッドジャック2
9 3-Dジャック
10 AVジャック
11 DCジャック
12 拡張スロット
CONTROLLER
13 方向ボタン
14 1ボタン
15 2ボタン
MASTER SYSTEM
右面
裏面
背面
左面
上面
右面
裏面
前面
CONTROL PAD
SEGA
CONTROLLER

PERIPHERAL EQUIPMENT
周辺機器

「テレビゲームが進化する」とのキャッチコピーで発売された豊富なマークⅢ用周辺機器。その独創性はセガハードの中でも随一。

FMサウンドユニット
セガ／6800円／1987年発売

マークⅢのサウンド性能を強化させる音源ユニット。『アウトラン』などの対応ソフトが、PSG3音（標準音源）にFM音源9音を加えた厚みのある音で楽しめるようになる。マスターシステムでは標準機能として搭載された。

3-Dグラス（マークⅢ用アダプタ付）
セガ／6000円／1988年発売

キャラクターや障害物が立体的に見える3-Dゲームを遊ぶための装置。左右の目に1枚ずつ異なる映像を投影するというシャッター式を採用。マスターシステムでは3-Dアダプタのみ標準搭載。グラス単品の別売もされた。

テレビおえかき
セガ／8800円／1985年発売

タブレットの表面を専用のペンでなぞることで、テレビ画面上に簡単な絵を描くことができる周辺機器（専用ソフト同梱）。機能的には、線を描く／消すのみ。描いた絵をセーブできないのが難点。

←SGシリーズでも使用できる。

セガ製周辺機器リスト

品名	価格
テレコンパック	4000円
テレビおえかき	8800円
バイクハンドル	4000円
標準コントローラー（SJ-150）	1000円
標準ジョイスティック（SJ-300M）	3000円
パドルコントロール	1200円
FMサウンドユニット	6800円
ラピッドファイアユニット	1500円
3-Dグラス（マークⅢ用アダプタ付）	6000円

ワイヤレス接続も実現！

マークⅢでは、本体にUHFの送信機、テレビに受信機をセットして、ワイヤレス（無線）で接続するための機器まで登場。決してきれいな映像とは言えなかったが、本体を手元に置いておけるため、リセットボタンが押しやすくなるという特典も。

テレコンパック
1985年発売
4000円

PICK UP マークⅢのグラフィック性能

アーケードとコンシューマーのハード性能に大きな開きがあった1980年代。ゲームの移植とは、アーケード版の雰囲気や操作感覚をどれだけ家庭用機で再現できるかにかかっていた。その中でもいちばん重要視されたのは、やはりグラフィック面。ここではふたつのゲームを例に、SG-1000からマークⅢへのグラフィック機能強化によって、どれだけ見た目の再現度が高まったのか見てみよう。

例 SG版『フリッキー』

アーケード版では、不良のひよこはサングラスをかけたデザインになっているが、SG-1000は性能上、ひとつのスプライトには、色を重ねない限り単色しか使えない。よって、不良ひよこは黒1色で表現されていた。

←AC版
SG版→

例 マークⅢ版『ファンタジーゾーン』

マークⅢになるとハードスクロールが可能になり、使える色数も飛躍的に増加（背景、スプライトともに1ドットごとに64色中16色）。かなり雰囲気を再現できるようになった。が、複雑な動きをする巨大ボスはまだまだ難しく、2体のボスが完全な別物に差し替え。

←AC版
マークⅢ版→

←AC版
マークⅢ版→

セガ・ゲーム開発秘話
移植へのこだわり

ソニックチーム代表取締役社長
中 裕司

マークⅢの『スペースハリアー』では移植の技術検証をかなりやったんですが、ハードのスプライト性能が厳しくて、ほとんどプレイヤーと弾だけ出して終わってしまうんです。移植するからには、アーケード版のあの迫力がどうしても欲しかったんですが、スプライトに頼るとすごく寂しくなるんですね。そこで、後ろのバックグラウンド（BG）面に直接プログラムで（敵キャラを）描いていってグラフィックを起こす手法をこのときに作り上げました。それを高速で動かすことが何とかできたので、マークⅢで『スペースハリアー』が実現することになったんです。ただ、それでも僕的にはボスの絵の角が欠けるのがどうしても許せなくて（笑）。角が四角いところを埋めるプログラムを組んだりしてかなり努力はしたんですが、当時のCPUのパワーではちょっと無理でした。

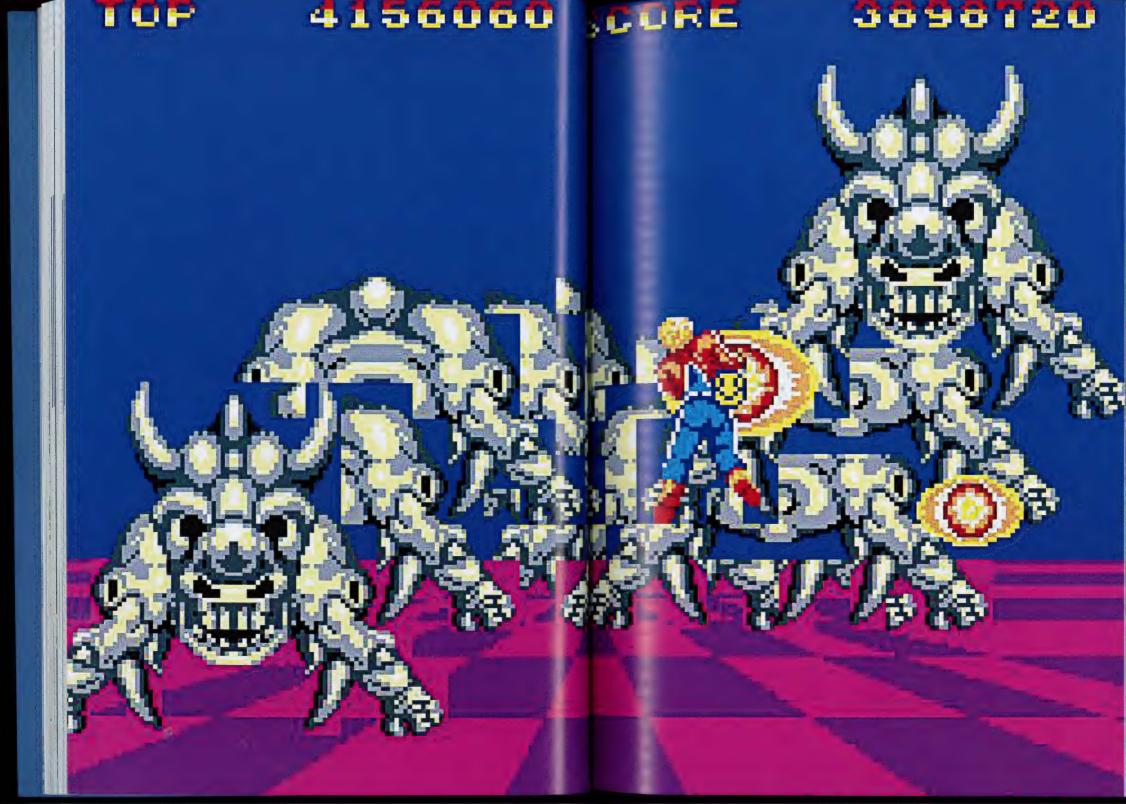
『アウトラン』でも、どうしても道のアップダウンを再現したかったんですよ。地面までフルに描き変えようかと作ったんですが、ちょっと力不足というか惜しい感じはします。（その原因が）僕なのかマークⅢなのかというのは、当時は微妙なところですが……。

だから、そのときの開発技術に合わせて、どのゲームをいつ移植するかっていうのはすごく大きかったです。そのころはすでに『スペースハリアー』、『アウトラン』、『アフターバーナー』と、人気の体感ゲームがそろっていましたからね。この辺は、僕も技術的に思いっきりがんばっていたところなので、すごく思い出深いですね。

TOP 4156060
SCORE 3898720

MOVEMENT 1985-1988

セガ・マークⅢ登場!

マークⅢ時代にはカードとカートリッジの2種類のソフトメディアが登場した。

3番目のセガハード

セガの家庭用ハードの特徴として、新機種発表までのサイクルの短さが挙げられる。この傾向はとくに上位互換を保ちながら機能を向上させていった8ビット期に顕著で、セガはコンシューマー参入後、ほぼ1年に1台のペースで新ハードを発表し、わずか3年後の1985年10月にはすでに3代目となるセガ・マークⅢをリリースするのである。

その背景には、ひとつはセガがもともとアーケード中心のメーカーであり、早くから技術志向の強い開発部隊を抱えていた事実がある。コンピューター技術が――ハードウェア・ソフトウェアの両面において――日々に長足の進歩を遂げてきた時代、セガはその時々の最新技術を惜しみなくアーケード用ゲームに投入し、つねに業界の最先端を走っていた。それらのクオリティに少しでも近づこうとするハード面からの歩み寄りが、セガ・コンシューマー史の一側面といえるわけだ。

そしてもうひとつ。必然のライバルとなるコンシューマー業界の雄、任天堂のファミリーコンピュータ（以下ファミコン）の躍進である。セガが頑なにソフトの自社供給を続けるなか、ファミコンは本体発売の1年後、1984年夏あたりから相継ぐライセンシー（サードパーティー）の参入によってソフトラインナップを大幅に強化。当時パソコンゲーム業界で絶大な人気を誇っていたハドソン、同じくアーケードゲーム業界で活躍していたナムコ、コナミ、タイトー、アイレム、ジャレコといったメーカーの人気ゲーム群で遊べるというソフト戦略を武器に、急激に販売台数を伸ばしていったのだ。

マークⅢは、そうした苦境に真っ向から挑むかたちで登場した。それは、セガの家庭用ゲーム機としての立ち位置をより強固なものにするべく踏み出した一歩だったといえるだろう。

オリジナル作品が本格的に充実

それ故に、マークⅢは商業的にも戦略的なハードだった。性能面としては、独自開発のグラフィックチップを積むことによってキャラ単位で使用できる色数を一気に16色にパワーアップ。ハードスクロール機能も標準搭載し、ファミコンをはじめとする競合機と比べて抜群のグラフィック性能を実現した点（当時の家庭用8ビット機の主流は最高4色まで）。また、過去のSG／SCシリーズ用ソフトもそのまま使用できる上位互換を打ち出すことで、豊富なソフトラインナップを保ちつつ、従来のSG／SCユーザーをマークⅢに移行させようとした点。さらに、マークⅢ発売のタイミングでソフト供給をカードタイプ（セガ・マイカード）に変更し、ゲーム機としてよりスマートなイメージを売り出した点など。これらはすべてにおいて、ファミコンを意識した戦略であり、展開だった。

肝心のソフト面では、まず本体発売とほぼ同時期に、アーケード用体感ゲーム『ハングオン』の移植版を発売。完成度という点ではオリジナルに遠く及ばなかったものの、「人気の体感ゲームが、マークⅢなら家庭でも遊べる」という意味付けは大きかったといえる。ちなみに体感ゲームとは、プレイヤーの操作に合わせて筐体が動くという「目（映像）や耳（音楽）を含めて体全体で遊ぶ」ことをコンセプトにしたライド型筐体ゲームの総称。『ハングオン』、『スペースハリアー』、『アウトラン』と続いていく一連のシリーズは、'80年代後半のゲームセンターの花形だった。

また、家庭用ハード向けの本格的なオリジナル作品が充実し出したのもマークⅢからで、1986年11月にはセガ・コンシューマー初のマスコットキャラクター『アレックスキッド』が誕生。以降、1989年2月発売の最後の専用ソフト『ボンバーレイド』まで、マークⅢ（マスターシステム）ではじつにたくさんの傑作タイトルが登場した。

この要因としては、SG時代から蓄積してきたコンシューマーソフト開発のノウハウがようやく開花してきたこと、大容量カートリッジや豊富な周辺機器によってハードの性能を補い続けたことなどが挙げられる。最終的にマークⅢで遊べるタイトルの数は、SG時代やオセロマルチビジョンの互換ソフトも含めると、のべ200本近くにもなった。

ソフトがカードになった! セガマイカード

「いままでのゲームカートリッジを、ナント、たった1枚のカードにしてしまった。名付けて、"セガマイカード"。これは、はっきり言って、セガの快挙です」――1985年発売当時の広告でうたっていたように、確かにそれは目新しい記録メディアだった。テレホンカードと同サイズ、厚さ2ミリのカードにROMチップを一体化させ、256Kbit（キロビット）＝32KB（キロバイト）の容量（それまで発売されていたSG／SC共用カートリッジのゲームはたいてい16KBや32KBだった）を持たせたマイカードは、それまでのゲームソフトと比べて格段にコンパクトな形状を実現。そのスタイリッシュな形状と、カートリッジにはない可搬性のよさでユーザーを驚かせた。また、1ゲーム1800円で内容の書き換えができる"EPマイカード"の構想も発表するなど、そのさきの展開も期待させた。

しかし、1986年2月に500円でゲームの書き換えができるファミコン用のディスクシステムが登場。さらには『ドラゴンクエスト』に始まるRPGブームなどにともなってROMが大容量化し、256Kbitに収まりきらないゲームが業界全体で増えてくると、容量の少ないカードのメリットは減少。結果、1986年夏まえにはマイカードから再びカートリッジへと戻っていく（1986年6月に1Mbit（メガビット＝128KB）ROM採用のゴールドカートリッジ第1弾『ファンタジーゾーン』が発売）。EPカードもついに日の目を見ることはなかった（余談になるが、ゲームソフトのカード化思想は、技術の進歩とともに最大20Mbitの容量を実現したPCエンジン用のHuカードにて、皮肉にも花開くことになる）。

大容量時代の寵児 ゴールドカートリッジ

ソフト供給が再びROMカートリッジに戻ってからは、発売されるセガの家庭用ゲームも様変わりしていった感がある。たとえば、それまでの内容というと大半が固定画面で、仮にスクロールしても背景の変化に乏しいループ構成といったもの。ステージが進んでも少しずつ難度が上がっていくだけで、似たり寄ったりの展開というものが多かった。もちろん、これはROM容量の少なさという問題が大きく、開発者はそうした制限の中で苦心しながらゲームを制作していた時代だった。むしろ容量制限がきついほど、見た目の派手さは捨ててもゲーム性だけは忠実に移植するなど、ゲーム性やアイデアを重視する傾向が強かったともいえる。

ところが、マークⅢ専用のカートリッジソフトは1Mbit単位の大容量ROM。これとハード自体の高性能化が重なって、マークⅢのソフトはビジュアル的に長足の進歩を遂げたのだ。内容的にも、ステージごとに変化に富んだ、起承転結の整ったものが増加。

⬅懸賞でプレゼントされた『アレックスキッドの走るカンペンケース』。底面に車輪がついている。

家庭用オリジナルでは『アレックスキッドのミラクルワールド』、原作マンガと同じ展開を再現した『北斗の拳』。アーケード移植では『ファンタジーゾーン』など、エンディングを目指して突き進むような構成を持った作品が姿を見せ始めている。

そして1986年12月には、カラフルな画面と斬新な3Dでのゲーム性、操作に合せて動く筐体などの話題性からアーケードで高い人気を得ていた『スペースハリアー』が移植される。アーケード基板との表現能力の差から、グラフィック、サウンド、スピード感等々、すべてにおいてグレードはダウンしていたが、それでもユーザーからは驚きと賛辞の声を持って迎えられ、マークIIIにとっての大きなアドバンテージとなった。こうした人気アーケードからの移植作は、以降の『アウトラン』や『アフターバーナー』でも同様に高い話題を呼んでいる。

それら大容量のソフトはほかと差別化すべく"ゴールドカートリッジ"と称された。実際はカートリッジそのものではなく、パッケージとカートリッジのラベル部分が金色だったわけだが、そこにはROM容量（メガ数）が大きく明記され、大容量であること自体がセールスポイントとして打ち出された。「大容量＝中身が詰まっている」という図式がつねに成り立っていたかどうかはともかく、カートリッジの仕様自体を誇るというその仰々しささえも、当時のユーザーたちが心惹かれた、まぎれもないセガカラーの象徴だったといえるだろう。

実際にゴールドカートリッジでは、じつに味わい深いソフトが多数発売された。アレンジ移植という範疇を越え、まったくの別ゲームとして登場した『エンデューロレーサー』。マークIIIの豊富な色数によって、美しくゲーム化された微妙な人気の版権もの（『スケバン刑事』や『あんみつ姫』など）。セガという単独のメーカーから発売されたそれら玉石混交のソフト群は、個々の完成度とは別の意味で、マークIIIというハードならではのカラーを醸し出していた。以降に続くセガ・コンシューマー独自の味わいが、ここで深く醸造されたのである。

➡アーケード版の疑似3D画面から斜め2Dに変更されたマークIII版の『エンデューロレーサー』。

ソフト爛熟、メディアに登場

『ハングオン』と同時発売されたバイクハンドルをはじめ、ゲーム性をハード（周辺機器）方面から広げようとする試みが盛んになったのもマークIIIからである。なかでもFMサウンドユニット——標準のPSG3音にFM音源のゴージャスな音を追加する音源強化装置——は、多くのマークIIIユーザーに普及し、支持された。以降は、ほとんどのソフトがFM音源対応として開発され、従来とは比較にならない厚みのある音でユーザーを魅了したのだが、"よりよい音への投資"という家庭用ゲーム機史上唯一の音源ユニットの登場は、コアゲーマーの多いセガハードならではの現象といえるかもしれない（もちろん、その背景にはゲームミュージックというジャンルの確立も関与しているだろう）。

こうしてマークIIIは、歴代セガハードの中でもとくに純度の高いセガカラーを発するハードとして、確固たる存在感を示しながら歩んでいく。任天堂のファミコンが隆盛を誇るさなか、マークIIIは大劣勢ながらもいくつかの傑作ソフトを輩出することで、より強固なファン層を形成していくのだ。

その中で、1987年12月に発売された『ファンタシースター』は、セガ・コンシューマー史のひとつのターニングポイントといえるだろう。ファミコンの『ドラゴンクエスト』に対抗すべく開発されたその作品は、"セガ初のオリジナル大作RPG"という肩書きに恥じない技術力とセンスによって、それまでの家庭用RPGにはなかったゴージャスな魅力を体現。既存のセガユーザーを熱狂させただけでなく、新たなファン層をも獲得し、セガ・コンシューマーの認知度を大きく押し上げた。

翌年春には、ソフトの購入者にスポーツパッドなどがプレゼントされる"ファンタシースター大ヒットキャンペーン"も開催（P69の広告参照）。それと並行して、早くも『ファンタシースターII』のストーリーやアイデアの一般募集告知も行われた。ちなみに、その優秀者への特典は「セガの開発会議に準開発員として出席できる」という変わり種だったのだが、これも当時の『ファンタシースター』人気を裏付けるエピソードのひとつだ。

一方、雑誌などのメディアからセガを援護する動きが見られ始めたのも、この時代から。その急先鋒を務めたのが、『Beep！』（ソフトバンク社刊／1985年1月創刊）である。同誌はもともとテレビゲーム情報全般を扱う総合情報誌だったが、『ファミリーコンピュータマガジン』（徳間書店刊／1985年7月創刊）や『ファミコン通信』（アスキー刊／1986年6月創刊）といった雑誌がファミコンブームを背景に創刊されていくにつれ、より積極的にセガのゲームを誌面で取り上げるようになっていく。そこに、他誌にはあまり載らないセガ・ゲームの情報を求めたコアユーザーが飛びつき、セガファンのバイブルとして親しまれ、後年にはメガドライブ専門誌『BEEP！ メガドライブ』へと姿を変えていくのである。そしてセガみずからも、最新情報をテープでアナウンスするテレフォンサービス『ジョイジョイテレフォン』の開設や、テレビのスポンサー番組（『赤い光弾ジリオン』など）中でのCM放映といった手段で、世間に自身の存在をアピールしていった。

海外進出、そしてメガドライブへ

しかし、それでもマークIII市場は任天堂のファミコン勢力に食い込むことはできないまま、しだいに先細りになっていく。また、1987年10月にはパソコン業界の雄、NEC（NECホームエレクトロニクス）が第三勢力の"PCエンジン"を投入。コア構想（ゲーム機本体を中心としたマルチメディア展開）に基づく抜群のグラフィック性能や、家庭用機初のCD-ROMオプションを導入したこのハードの登場によって、より高いクオリティを求めるアーケード移植ブームは激化の一途をたどった。

対するセガも、海外用のマークIIIとして発売された"セガ・マスターシステム"の外観はそのままに、FM音源、連射装置、3-Dアダプタの周辺機能を付加させた国内用マスターシステムを発売。1988年にはセガハード初のサードパーティー、サリオが参入し、『アルゴスの十字剣』など2本のアーケード移植タイトルも登場したが、『ファンタシースター』の熱狂を引き継ぐだけのタイトルには恵まれなかった。強力なサードパーティーを多数擁し、なおかつ『スーパーマリオブラザーズ』や『ドラゴンクエスト』の大ヒットによって社会的ブームとまでなっていたファミコンには対抗しきれなかったのである。

こうして、いわゆる"セガファン"を多数生み出したマークIIIは、アメリカやヨーロッパなどへの海外進出で盛り上がりを見せる反面、日本市場では1988年春ごろを境にフェードアウトしていく。セガは、つぎの戦いのステージ——16ビット機——に一番乗りすべく、同年10月29日に新機種であるメガドライブを投入した。

⬅ファンタシースター大ヒットキャンペーンの広告。このときにアイデアが募集された『II』は、結果的にメガドライブで発売された。

⬆メタルフィギュアや布製マップを同梱した『覇邪の封印』。豪華パッケージの走りである。

完全上位互換ではない?

マークIIIやマスターシステムでSG／SC時代の全機種用ソフトを使用すると、積んでいるグラフィックチップの違いによって発色に若干の違いが生じる。とくに青や水色の再現で差が現れるようだ。

⬅『フリッキー』SG-1000II動作時。本来の発色。

➡『フリッキー』マークIII動作時。色の違いに注目。

SEGA MARK III — GAME GRAFFITI

セガ・マイカード

セガ・マイカードとは、SGからマークⅢへの移行期に登場したカード型ソフトの総称。青いパッケージのものは、カードキャッチャを介してSGなど全セガ8ビット機で使える。過去のカートリッジソフトも数タイトルがカードで再登場した。

PACKAGE

紙製の平型ケース

外側はブックタイプの紙製ケース。その内部に接着されたプラスチック製トレイにビニールケース付きのマイカードが。上ブタ裏面に説明書が差し込み収納されている。パッケージ裏面の表記情報は、全機種用カートリッジのときのそれとほぼ同様。

約128.5(縦)×94.5(横)×12(厚さ)mm

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

CARD

厚さ2ミリのカード

16~32KBの情報を記録できるICチップを内蔵することで、厚さ2ミリ、テレカサイズのカード型ソフトを実現。小容量ではあるが、携帯性に優れたコンパクトさはスマートメディアの先駆けともいえる。裏面に持ち主の名前記入欄が用意されている。

約85.5(縦)×54(横)×2(厚さ)mm

マイカード・表面

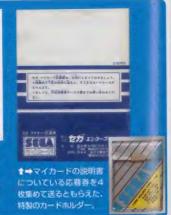
マイカード・裏面

OTHER

取扱説明書

約110(縦)×横79(横)mm

説明書は青の1色刷りで、文章とイラスト中心の構成。画面写真は必要最低限の掲載のみ。SG/SCシリーズ共用のため、キーボードとジョイパッドの両方の操作方法が書かれているのが特徴。巻末にはアソビン教授からのアドバイス(P52参照)。

⬆➡マイカードの説明書についている応募券を4枚集めて送るともらえた、特製のカードホルダー。

セガ・マイカード マークⅢ

マイカードソフトのうち、マークⅢ専用のものは"セガ・マイカード マークⅢ"として区別され、赤いパッケージで発売。ただし、すぐに大容量のゴールドカートリッジが主流となったため、活躍期間は実質半年程度。発売はわずか14本のみ。

PACKAGE

シースルー仕様

全機種対応のマイカード(青パッケージ)よりも、ひと回り大きい紙製ケース。表面に透明ビニールが貼ってあり、中のマイカード マークⅢ本体が見えるようになっているのが特徴。説明書は内部のプラスチック製トレイの下に収納されている。

約139(縦)×99.5(横)×12(厚さ)mm

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

CARD

赤いロゴマーク

ICチップを内蔵した、厚さ2ミリ、テレカサイズのカード型ソフト。メディアの仕様自体は全機種対応のマイカードと同じだが、マークⅢ用のプログラムが記録されているため、SGシリーズでは使用不可となっている。赤いロゴマークがポイント。

約85.5(縦)×54(横)×2(厚さ)mm

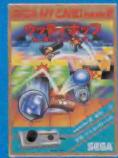
マイカード マークⅢ・表面

セガマイカード MARK III
マイカード マークⅢ・裏面

OTHER

取扱説明書

約129.5(縦)×89.5(横)mm

説明書はパッケージの赤に近いえんじ色の1色刷り。文章とイラスト中心の構成だが、青パッケージの説明書に比べると、画面写真の点数が若干増えている印象。キーボードとジョイパッドの両方の操作説明やアソビン教授のページなどは変わらず。

ウッディポップ 特殊パッケージ・表面

⬆『ウッディポップ』だけは、発売時期やパドル同梱などの事情からゴールドカートリッジに近いパッケージで発売された。

ドラゴンワン

セガ／ACT1〜2／4800円／1985年発売

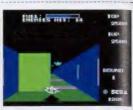
愛しのKYOKOを助け出すため、塔内部をパンチとキックで進んでいくカンフーアクション。行く手には棒使いのBOSOH、ヌンチャク使いのNUNCHANなど6人のボスが待つ。さらに先へ進むと透明人間も登場。敵がいないのに体力が減っていたら、それは透明人間の仕業だ。

ドラゴンワンというのは主人公の名前。カンフーの達人だ。

ズーム909

セガ／SHT1〜2／4800円／1985年発売

同名アーケードゲームの移植版。ゲーム性の異なるふたつのシーン（疑似3Dビュー＆トップビュー）で構成されているシューティング。トップビューのシーンでは、加速ボタンをうまく使いながら慣性のついた自機を操縦する。目指す標的は、巨大な中枢司令艦アゴラ！

ひとつのゲームでふたつの操作感覚が要求される。

チョップリフター

セガ／ACT1〜2／4800円／1985年発売

米ブローダーバンド社の同名パソコンゲームの移植版。アタックヘリ・ホークZを操って、各面に囚われている捕虜（最高64人）を救出するアクション。見た目はシンプルだが、なめらかに旋回するヘリの挙動や、終止細かく動き回っている捕虜など、臨場感の演出は出色！

世界的なヒットを記録した作品。移植はコンパイルが担当。

ピットフォールⅡ

セガ／ACT1〜2／4800円／1985年発売

米アクティビジョン社の同名ゲームの移植版。探検家ハリーが秘宝を求めて、広大な地下迷路を冒険する。マップ構成が絶妙で、ロープや風船につかまったり、ワニの頭やトロッコに乗ったりと多彩なアクションが楽しい。パソコン版をはじめ、多くの機種で楽しめた名作。

秘宝が意外なところに隠されているどんでん返しもあり。

ドロール

セガ／ACT1／4300円／1985年発売

米ブローダーバンド社の同名パソコンゲームの移植版。ロボットのドロールが弾（ピッピッピ弾）で怪物を倒しながらペットやママを助け出す。3パターンの迷路がひたすらくり返される展開で、「キミが電源を切るまで永遠に続き、どんどん難しくなっていく」（説明書より）。

大半の敵がドロールより速い。弾より速いヤツまで！

チャックンポップ

セガ／ACT1〜2／4300円／1985年発売

タイトーのアーケードゲーム『ちゃっくんぽっぷ』の移植版。壁や天井、どこにでも貼りつくチャックンを操って、閉じこめられたハートを取り戻す迷路アクション。近寄る"モンスタ"は爆弾で倒せる。アーケード版との大きな違いは音楽と、タイトルがカタカナ表記になった点。

爆弾はふたつのボタンを使って左右に投げ分けられる。

P72-75

アイコン凡例

マイカード

マイカードマークⅢ

バンクパニック

セガ／ACT1〜2／4300円／1985年発売

サンリツ電気が開発した同名アーケードゲームの移植版。扉から現れたのが銀行強盗なら撃ち、市民なら撃たない、という単純なルールの早撃ちゲーム。市民に変装した強盗なども出現する。アーケード版は3ボタンの操作だったが、移植にあたって操作方法が変更されている。

強盗が銃をかまえてから撃つと"FAIR"と判定され高得点。

ロックンボルト

セガ／PUZ1〜2／4300円／1985年発売

米アクティビジョン社の同名ゲームの移植版。ある規則性に基づいて動いている鉄骨の上を移動しながら、設計図のとおりに鉄骨をボルトで固定し、ビルを建てていくパズルゲーム。中断機能なしの全120面は、かなり長く険しい道のり。パソコンの各機種にも移植された。

パッケージの絵はおじさん。主人公は"ちびっ子"ボビー。

チャンピオンシップロードランナー

セガ／ACT1／4300円／1985年発売

米ブローダーバンド社の同名パソコンゲームの移植。前作『ロードランナー』をクリアーした人向けに、さらに歯応えのある50面が登場する。ゲームシステム自体は前作と同じだが、キーボードなしで迷路のコンストラクションが可能になったほか、細かい改良が施されている。

データレコーダがあれば、エディットした面が保存可能。

ボンジャック

セガ／ACT1〜2／4300円／1985年発売

テーカン（現テクモ）の同名アーケードゲームの移植。驚異的なジャンプ力と落下中の速度調節を駆使して空中を自由に動き回り、画面上のすべての爆弾を回収するアクションゲーム。ゲーム性だけを比べれば、他機種版の『マイティ〜』よりもアーケード版に忠実な移植だ。

見た目や音楽の移植度は低いが、プレイ感覚はなかなか。

ガルケーブ

セガ／SHT1〜2／4300円／1986年発売

コンパイル開発の横スクロールシューティング。数字のついたパワーチップを取ると、その数だけ画面下のファイヤーメーターが右に移動し、その位置に隠された武器を獲得できる。敵や背景のバリエーションが豊富で、4面ごとに巨大要塞も登場。隠れキャラは巨大ランダー君。

爽快感、演出とも完成度はかなり高い。MSXでも発売。

忍者プリンセス

セガ／ACT1〜2／4300円／1986年発売

同名アーケードゲームの移植版。反逆者から寒天城を取り戻すため、くるみプリンセスがぶうま忍軍と戦うシューティングアクション。前方＆8方向手裏剣で敵を倒すほか、一瞬だけ姿を消して敵の攻撃をやりすごすこともできる。ラスボスはピストルを使ってくるので注意。

城内では赤い巻物を探すというアドベンチャー要素？ も。

チャンピオン剣道

セガ／SPT1〜2／4300円／1986年発売

スポーツの題材としては珍しい剣道をアクションゲーム化。1試合のみの個人戦と、先鋒戦から大将戦までを勝ち抜く団体戦のふたつが用意されている。もちろん、熱いふたり対戦も可能。「ドーウ！」、「メーン！」といった掛け声がしたら（吹き出しで表示）防御の構えを！

相手選手が面を取ると、じつは女の子だったりすることも。

ワンダーボーイ

セガ／ACT1〜2／4300円／1986年発売

エスケープ（現ウエストン）開発の同名アーケードゲームの移植版。さらわれたティナを救うため、ジャンプや石オノ、スケボーを駆使して進んでいく横スクロールアクション。時間経過とともに空腹で体力が減っていくので、いかにフルーツを取って回復しながら進むかがカギ。

のちに出た他機種の移植版は主人公が高橋名人に……！

テディボーイブルース

セガ／ACT1〜2／4300円／1985年10月20日発売

同名アーケードゲームの移植版。フィールドは上下にも左右にもループする迷路。敵は銃で小さくしてから蹴飛ばすと撃退できる。当時デビューした石野陽子とのタイアップ作品で、アーケード版では本人の顔がタイトル画面などにも登場した。マイカードマークⅢの第1弾。

BGMは、ゲーム名と同名の石野陽子のデビュー曲。

ハングオン

セガ／RAC1／4300円／1985年10月20日発売

同名の体感アーケードゲーム（第1弾）の移植版。最高時速300キロのバイクを駆って、制限時間内に各ブロックを走破していくロードレース。バイク型の筐体にまたがって右に左に体を傾けることで操作したアーケード版の感覚を再現するため、バイクハンドルも発売された。

転倒すると、派手に炎上するマシンの演出もそのまま。

アストロフラッシュ

セガ／SHT1〜2／4300円／1985年12月22日発売

合体やロボットへの変形が可能なジェット機を操って敵と戦う横スクロールシューティング。"？"マークのカプセルを取ると、6種類の武器からひとつをルーレット式に獲得できる（目押し可能）。最強形態のロボットに変形すると、当たり判定も大きくなってしまうのがミソ。

友軍機と合体すると、ショットが2連射にパワーアップ。

グレートベースボール

セガ／SPT1〜2／4300円／1985年12月15日発売

マークⅢ用のスポーツゲームブランド、"グレート〜"の名を冠した野球ゲーム。レベル選択によって野手をオート守備にできたり、ホームラン時に線審が腕を回したりと、なかなか凝った作り。通常の試合やふたり対戦のほかに、ホームランコンテストも用意されている。

ちなみに、99点取ると強制的にゲームオーバーになる。

Q4：SG／SC版『チョップリフター』の自機に、1度に収容できる捕虜は最大何人？
Q5：SG／SC版『チャンピオンビリヤード』で、一定条件を満たしてボールを破壊するとどうなる？
Q6：SG／SC版『ハングオンⅡ』の自機マシンの名前は？

サテライト7

セガ／SHT1〜2／4300円／1985年12月20日発売

ふたり同時プレイも可能な縦スクロールシューティング。同色の星を5つ集めると高速連射や高速飛行といったパワーアップが可能だが、ふたり同時のときは5つ目を取った側のみ効果を得るシステムなので、星の取り合いは必至。ショットは空中と地上に撃ち分けられる。

自機の名前はそよかぜ号。敵ロボット軍隊の名前はイラ。

不思議のお城ピットポット

セガ／ACT1〜2／4300円／1985年12月14日発売

姫を救うために3つの宝物を集める、パズル性の高いアクション。ブロックを壊したり復活させたりして道を作り、隠された宝物をすべて姫のもとに持っていくとクリアー。さきへ進むほど、複数層ある部屋のつながりが複雑になる。60面まで面エディットも可能（セーブ不可）。

主人公は騎士イグル。どこかで聞いた名だが顔は見えず。

F-16ファイティングファルコン

セガ／SHT1〜2／4300円／1985年12月22日発売

点描の集合でワイヤーフレームふうの映像を表現したドッグファイトシミュレーション。キーボードの使用を前提にした作りで、パッドだと機能が限定される。ふたり分の環境（マークⅢ、ソフト、テレビなど）を用意して別売のケーブルでつなぐと、驚異の通信対戦が実現！

隠しコマンドを使えばBGMが『スペースハリアー』に！

青春スキャンダル

セガ／AC1〜2／4300円／1986年1月31日発売

コアランド（現バンプレスト）開発の同名アーケードゲームを移植。パンチ、キック、ジャンプを駆使して、モヒカンにさらわれたマリちゃんを救い出す横スクロールアクション。出てくる敵は不良やブタ。夕陽をバックにしたボスとの最後の決闘は、涙が出るほど美しい。

アーケード版にあった江戸時代や宇宙面はカットされた。

スパイVSスパイ

セガ／ACT1〜2／4300円／1986年9月20日発売

米コミック誌『MAD』で人気だったアメコミキャラ、白スパイのヘッケルと黒スパイのジャッケルが主人公の対戦型アクション。トラップを仕掛けて相手を妨害しつつ、アイテムを入手してさきに脱出したほうが勝ち。相手の行動が見える分割画面ならではの駆け引きが魅力。

敵スパイとの単純な殴り合いでさえ楽しい。8回殴れ！

ウッディポップ 新人類のブロックくずし

セガ／ACT1／5500円／1987年3月15日発売

パドルコントロール（ボリュームスイッチ型コントローラー）同梱のブロックくずし。木の精ウッディを操作してガムボールをはじき返し、画面上の積み木をつぎつぎと壊していく。さまざまな効果を持った10種類以上のアイテム、分岐するステージ構成など、長く遊べる作り。

おもちゃの世界を舞台にしたメルヘンチックなテイスト。

SEGA MARKⅢ―― GAME GRAFFITI

ゴールドカートリッジ

マークⅢ専用のカートリッジソフトは"ゴールドカートリッジ"と銘打たれ、金色を基調としたパッケージで発売。当時としては大容量の1Mbit（メガビット）単位のチップを採用、『ファンタジーゾーン』を皮切りに数々の傑作が登場した。

PACKAGE

金色のパッケージ

外箱は紙製のケース。従来の全機種用カートリッジと差別化すべく、地色が金色で統一され、大容量ROMを示す"M（メガ）"数が大きくプリントされた。箱形ケース内にトレイの類はなく、直接ROMカートリッジと取扱説明書が収められている。

約140（縦）×100（横）×25（厚さ）mm

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

CARTRIDGE

1M単位のメガロム

SG時代（16～32KB）の4倍以上にあたる1M（128KB）単位のチップを搭載した通称メガロム。当初は白色だったが、マスターシステムの登場以降、そのボディカラーに合わせて黒色に変更された。外形寸法は全機種用カートリッジとまったく同じ。

約107（縦）×82.5（横）×21（厚さ）mm

白カートリッジ・表面

黒カートリッジ・表面

OTHER

取扱説明書

約127.5（縦）×90（横）mm

説明書は朱色の1色刷り。文章とイラスト（手書きタッチ）を中心とした内容で、キーボード使用時の操作説明がない点以外は、マイカード マークⅢの説明書とほぼ同様の構成。巻末では相変わらず、アソビン教授のとぼけたアドバイスが楽しめる。

■セガ初のライセンシーソフトとなったサリオ販売の2本は、シルバーカートリッジとして外観が区別された。

シルバーカートリッジ

ゴールドカートリッジ ラベル上面

シルバーカートリッジ ラベル上面

ファンタジーゾーン

セガ／SHT1／5000円／1986年6月15日発売

アーケードで大ヒットした同名シューティングの移植版。細かな部分での違いは多々あるものの、お金で装備を買うパワーアップシステムや左右どちらにもスクロール移動できるステージなど、原作の斬新なアイデアはほぼ再現。パステル調の背景やサンバなBGMも雰囲気十分。

4面と6面のボスは、それぞれ魚と亀に差し替えられた。

北斗の拳

セガ／ACT1～2／5000円／1986年7月20日発売

同名の人気マンガをゲーム化。前後から迫りくるザコ敵を蹴散らしながら進み、各面の最後に待つボスと一騎討ちする格闘アクション。登場するボスはもちろん、その倒しかた（秘孔を突く＝一定の順序で攻撃を当てる）まで原作の展開を再現。トキ戦では柔の拳を体得せよ！

シンやサウザーとのボス戦では原作どおりの奥義が炸裂。

ザ・サーキット

セガ／RAC1／5000円／1986年9月21日発売

世界12ヵ国の有名サーキットに挑戦する、F1を題材にしたレースゲーム。上位に入賞すると得られるポイントでエンジンやブレーキなどのパーツを購入し、マシンをチューンナップすることができる。オリジナルのサーキットが作成可能なエディットモードも搭載されている。

モナコやスペインなど実在のコースが登場。ギアは2速。

アクションファイター

セガ／SHT1～2／5000円／1986年8月17日発売

一見するとレースゲームだが、じつは戦闘用に改造された"セガ ハングオン"で疾走、標的をミサイルで撃破するシューティングゲーム。パーツを取るごとにバイクがクルマに、さらにはジェット機へとトランスフォーム！ 変形ヘリやハンググライダー部隊と戦う空中戦もある。

セガトラックと合体するとマシン性能がパワーアップ！

アレックスキッドのミラクルワールド

セガ／ACT1／5000円／1986年11月1日発売

セガ初期のマスコットキャラ、アレクのデビュー作。ブロッ拳（パンチ）とジャンプで障害を乗り越え、ゴール（＝大好物のおにぎり）を目指すアスレチックアクション。"スコパコサイクル"や"プチコプター"といった楽しい乗り物も多数登場。ボス戦はじゃんけんで勝負だ！

メインBGM"アレックスキッドのテーマ"には歌詞も存在。

阿修羅

セガ／ACT1～2／5000円／1986年11月16日発売

ふたりのゲリラ戦士、阿修羅と毘沙門が戦うコンバットアクション。歩く速さよりも遅いショットとボンバーアローで（5発まで）でひたすら敵陣深く進撃し、捕虜を救出していく。敵の猛攻、足を奪われる沼地の連続など、つねに気を抜けない難度の高さ。ふたり同時プレイ可能。

メインBGMが秀逸。奇数面と偶数面とで曲が変わる。

忍者

セガ／ACT1～2／5000円／1987年3月15日発売

アーケード版『忍者プリンセス』をアレンジして再移植。1メガロムの採用によって、マイカード版より移植内容が格段にボリュームアップした。ゲームタイトルに合わせて主人公が"風丸（かざまる）"に変更されたが、アクションや操作などの基本的な部分は変わっていない。

町の中を走る暴れ馬は倒すことができない。ジャマ！

ハイスクール！奇面組

セガ／ADV1／5000円／1986年12月15日発売

同名の人気マンガをアドベンチャーゲーム化。ヒロイン"河川唯（かわゆい）"を操作して校内を移動し、行方不明になった奇面組の5人を見つけ出すのが目的。コマンド選択を誤ったり、移動時に敵に触れたりすると即ゲームオーバーだが、正解がわかれば1時間でクリアー可能。

オープニングでは奇面フラッシュを見ることができる。

スペースハリアー

セガ／SHT1／5000円／1986年12月21日発売

当時のアーケードシーンを震撼させた同名体感ゲームの移植版。銀河系の彼方にあるドラゴンランドを舞台に超能力戦士ハリアーが戦う。デカキャラの処理が汚なかったり、スクロールがカクカクしてたりはするが、雰囲気は十分。マークⅢの限界を超えた移植にファンは涙！

BG面にキャラを描く手法を採用。プログラムは中裕司。

ダブルターゲット シンシアの眠り

セガ／ACT1～2／5000円／1987年1月18日発売

アーケード版『カルテット』のアレンジ移植。マリーとエドガーがコロニーにはびこるエイリアンを撃破し、王妃シンシアを救う横スクロールアクション。原作では4人まで同時に遊べたが、本作はふたりまでに変更。穴に落ちたら一発死のため、ときには相方の頭も踏み台に。

空中で静止することのできるジェットエンジンは必須。

ロレッタの肖像

セガ／ADV1／5000円／1987年2月18日発売

セガハード初の本格推理アドベンチャー。盗まれた絵画"赤い帽子の少女"を捜して、名探偵ホームズが活躍する。画面クリックで反応するはずの箇所が数ドットしかなかったりと、かなりプレイヤー泣かせな部分もあるが、全機種対応ソフトのためSGでも遊べるのがうれしい。

ある程度進めば、パスワードでの継続プレイが可能に。

グレートバレーボール

セガ／SPT1～2／5000円／1987年3月29日発売

ふたりで対戦もできる各国対抗のバレーボール。登場チームは日本、ブラジル、キューバなど全8ヵ国。トーナメントや対戦モードのほかに練習モードも用意されており、サーブやスパイクの特訓ができる。ジャンピングサーブや時間差攻撃をはじめ、使える技は豊富だ。

ラリーポイント制ではないので、1試合がかなり長い。

SEGA TITLE 53 P77-85

アイコン凡例

ゴールドカートリッジ（白）　ゴールドカートリッジ（黒）　シルバーカートリッジ

スケバン刑事Ⅱ 少女鉄仮面伝説

セガ／ACT1／5000円／1987年4月19日発売

南野陽子主演の同名TVドラマをゲーム化。奪われた麻宮サキの鉄仮面を取り戻し、学園の平和を乱す"青狼会"と戦う2代目の物語。アドベンチャーシーンではコマンド選択で捜査を進め、アクションシーンではヨーヨーを武器に戦う。ほかのセガ作品同様、3D迷路は激ムズ！

斉藤由貴（初代）や浅香唯（3代目）もちょこっと登場。

ロッキー

セガ／SPT1～2／5500円／1987年4月19日発売

スタローン主演の同名映画をゲーム化。『ロッキー』1～4に出てきたアポロ、ラング、ドラゴの3人がそのまま対戦相手として登場する。クセを見抜いてカウンターを浴びせるなど、ボクシングゲームとしての爽快感はなかなか。版権の問題であのテーマ曲が聞けないのが残念。

アポロやラングを選んで、ふたりで戦うことも可能。

グレートバスケットボール

セガ／SPT1～2／5000円／1987年3月29日発売

日本、アメリカ、ソビエトなど全8ヵ国が登場するバスケットボールゲーム。CPU戦では7連勝すれば優勝。試合に勝つごとにポイントを振り分けて、選手の能力を強化することができる。もちろん、ふたり対戦も可能だ。チアガールが踊るハーフタイムショーもある。

試合に勝利するとウイニングショットが打てる。

エンデューロレーサー

セガ／RAC1／5500円／1987年5月19日発売

同名の体感アーケードゲームを大胆にアレンジ。オフロードバイクをテーマにしたレースだが、原作の擬似3D画面が斜めスクロールに変更されたため、ゲーム的にはまったくの別物になった。ウィリーやジャンプを駆使して全10ステージを走破。バイクハンドルにも対応。

パーツを買ってチューンナップしていく要素を追加。

ザ・プロ野球 ペナントレース

セガ／SPT1～2／5000円／1987年8月17日発売

ピッチャーマウンドからの視点の野球ゲーム。基本はオーソドックスながら、デッドボールが続くと両軍入り乱れての大乱闘になるといった変な演出もあり。選手名は一応実名だが、濁点がすべて省略されている（"きたへっふ"など）。試合後には"プロ野球ニュース"が登場。

ふたりで競うホームランコンテストがなかなか熱い。

魔界列伝

セガ／ACT1～2／5000円／1987年5月17日発売

『ドラゴンワン』の続編にあたる横スクロールアクション。前作同様、主人公は"ワン"だが、今作ではお札を投げたり、二段ジャンプもできるようになった。敵もカエルやキョンシー、ふたり組の曲芸師とバラエティ豊かだ。まんじゅうを食べるとライフメーターが完全回復！

制限時間があるので、お札かせぎもほどほどに……。

赤い光弾ジリオン

セガ／ACT1／5000円／1987年5月24日発売

セガ提供の同名TVアニメをゲーム化。人智を超えた銃"ジリオン"を駆使して迷路のような敵軍基地に潜行し、機密情報が入った5枚のフロッピーを盗み出す。暗号を解いたりトラップを回避したりと謎解き要素が強い。ちなみにジリオンとは、もともとセガ発売の光線銃玩具。

アニメ主題歌『ピュアストーン』もPSG音源で再現。

アウトラン

セガ／RAC1／5500円／1987年6月30日発売

アーケードで大ヒットした同名体感ゲームの移植版。美しい15のコースを赤いスポーツカーで駆け抜けていくドライビングレース。マークIII初のFM音源対応ソフトで、名曲ぞろいのBGMに惹かれて購入したユーザーも多数。コース分岐や5つのエンディングも精一杯再現！

ギアを使って失速を防ぐギアガチャ技も移植されている。

あんみつ姫

セガ／ADV1／5000円／1987年7月19日発売

TVアニメにもなった同名マンガをゲーム化。サイドビュー・画面切替方式のアドベンチャーゲームで、あまから城のあんみつ姫が新しくできたケーキ屋のケーキを食べるために奮闘する。ストーリーはほのぼのだが、途中には難度の高いアクションシーンも待ち受けている。

かすてら先生のクイズ。「スペハリ15ばんめの面は？」

ファンタジーゾーンII オパオパの涙

セガ／SHT1～2／5500円／1987年10月17日発売

『ファンタジーゾーン』の続編にしてマークIIIのオリジナル新作。オパオパ（自機）にライフ制が導入された点、ひとつのステージが複数のシーンで構成されている点が、前作との大きな違い。独創性あふれるボス、豊富な新装備、美しい音楽など、『II』の名に恥じない完成度。

前作から10年後が舞台。謎の幕切れの真相が明らかに。

アレックスキッド BMXトライアル

セガ／RAC1／5500円／1987年11月15日発売

『アレックスキッド』シリーズの2作目で、パドルコントロール専用（同梱）のレースゲーム。ワープゾーンでつぎつぎにコースを移動しながら複数のエリアを走破し、24時間以内にラダクシャン城へたどり着けばゴールだ。パドルの操作が独特なため、慣れるまでは苦労必至！

地上はBMX、水上は水上チャーリーで駆け抜ける。

覇邪の封印

セガ／RPG1／5800円／1987年10月18日発売

工画堂スタジオ制作の人気パソコン用RPGを移植。異次元への通路を閉ざす"覇邪の封印"を手に入れるため、主人公が仲間のガイ、メディア、トレモスとともに長い旅を続ける。システムは若干だが簡略化。パッケージは布製のマップとメタルフィギュアが同梱された超豪華仕様。

"うんむたく"、"牙屋"など、不思議な言語感も魅力的。

Q7：マークIII版『ファンタジーゾーン』に登場する亀型ボスの名前は？
Q8：マークIIIにも移植された『スペースハリアー』。ボーナスステージに登場するドラゴンの名前は？
Q9：マークIII版『ロレッタの肖像』で、画廊の絵を見ると流れるクラシック曲の曲名は？

マスターズゴルフ

セガ／SPT1～4／5000円／1987年10月10日発売

3D視点のゴルフゲーム。4人まで参加できるストロークプレイと、ふたりで対戦できるマッチプレイが楽しめる。ゲームはコースに持っていく14本のクラブを選ぶところからスタート。風向きやスタンスの取りかた、ショットパワーなどを工夫して全18コースを攻めていく。

ショットする場所からの風景が3D計算によって描かれる。

どきどきペンギンランド 宇宙大冒険

セガ／ACT1／5000円／1987年8月18日発売

アーケードからマイカードに移植された『どきどきペンギンランド』の続編的作品。3匹の子ペンギンたちのところまでタマゴを割らないように運ぶアクションパズル。用意された全50面のほか、自分で面エディットも可能。作った面はバックアップセーブでロムに残せる。

敵はシロクマに加えてハゲタカも登場。こいつは倒せない。

ナスカ'88

セガ／ACT1／5000円／1987年9月20日発売

ガキ大将"ニノ"が、黄金の地・幻のパラダイスを求めて旅するアクションゲーム。4種の武器を使いわけながら敵と戦い、少しずつ行動範囲を広げていく。敵であるパピ（鳥）、プペ（猫）、ポー（犬）にコインを投げれば、子分にしていっしょに戦わせることができるのが特徴。

ライフを回復するのもコイン。全10ラウンド+ラスト。

ザクソン3D

セガ／SHT1／9800円／1987年11月7日発売

3-Dグラス専用第1弾の疑似3Dシューティング（3-Dグラス、マークIII用アダプタ同梱）。前作『ザクソン』では斜めクォータービューの画面が特徴的だったが、今作では3-D機能の効果によって奥行きが感じられる立体視点を採用。カプセル取得によるパワーアップ要素もあり。

目は疲れるが、大型母艦との戦闘などを立体視で体験！

SDI

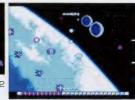
セガ／SHT1／5000円／1987年10月24日発売

同名アーケードゲームの移植版。自国領土に向かって発射された敵国のミサイルを宇宙空間で破壊するというタイトルそのままのシューティング。ショットボタンつきのジョイスティック＆トラックボールというアーケード版の特殊な操作形態を、マークIIIの標準パッドで再現！

攻撃シーンと防衛シーンの2部構成で進行していく。

エイリアンシンドローム

セガ／ACT1～2／5500円／1987年10月18日発売

同名アーケードゲームの移植版。スペースコロニーにはびこるエイリアンを駆除しながら、取り残された仲間を救出するシューティングアクション。移植にあたって画面切替方式に変更され、ふたり同時プレイも不可能になった。巨大なボスも何とか再現されているというレベル。

火炎放射器やレーザーでエイリアンをなぎ倒すのは爽快。

アフターバーナー

セガ／SHT1／5800円／1987年12月12日発売

体感アーケードシリーズの絶頂期に発表された同名ゲームの移植版。バルカン砲と誘導（ロックオン）ミサイルで敵機を撃破していく3Dドッグファイト。マークⅢ初の大容量4メガロム移植ということで話題になったが、それでも絶対的なパワー不足感は否めなかった……。

画面の四隅はかなり安全。斜め押しっぱなしで楽々攻略？

ファンタシースター

セガ／RPG1／6000円／1987年12月20日発売

セガを代表するRPGシリーズの記念すべき第1作目。兄の意志を継いだ少女アリサが、不思議な猫ミャウ、戦士タイロン、エスパーのルツとともにアルゴル太陽系を旅する。滑らかに動く3Dダンジョン、アニメーションする敵、SFファンタジーの世界観など、すべてが衝撃！

パルマ、モタビア、デゾリスの惑星をめぐる壮大な物語。

ファミリーゲームズ

セガ／TAB1～4／5000円／1987年12月27日発売

ビリヤード（ナインボールなど4種目）、ダーツ（ラウンド・ザ・クロックなど4種目）、ビンゴの3種類のゲームが楽しめるパーティーソフト。タイトル画面にはバニーガール、テキストはすべて英語とアダルトな雰囲気。どの種目も最大4人までの同時プレイが楽しめる。

4人で遊べること自体が当時は貴重。開発はコンパイル。

オパオパ

セガ／ACT1～2／5000円／1987年12月20日発売

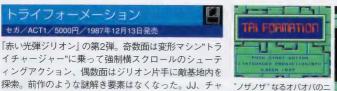
同名アーケードゲームの移植版。『ファンタジーゾーン』の世界観を用いたドットイートアクションで、オパオパを操作して画面内に散らばるコインを全部集めればクリアー。もちろんショップで装備を買うパワーアップ要素もあり。ふたり同時プレイも可能！（2Pはウパウパ）

オパオパの訓練時代という設定。4面ごとにボーナス面。

トライフォーメーション

セガ／ACT1／5000円／1987年12月13日発売

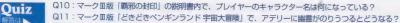
『赤い光弾ジリオン』の第2弾。奇数面は変形マシン"トライチャージャー"に乗って強制横スクロールのシューティングアクション、偶数面はジリオン片手に敵基地内を探索。前作のような謎解き要素はなくなった。JJ、チャンプ、アップルが総登場し、交替で戦うこともできる。

"ノザノザ"なるオパオパのニセモノキャラも登場！

メイズウォーカー

セガ／ACT1／5000円／1988年1月31日発売

3-Dグラス専用の迷路脱出アクション。行く手を阻むエイリアンを倒しながらカギを捜し、出口にたどり着けばクリアーという単純明快なルール。3-Dグラスによって地形の高低差が表現され、迷路に階層が生まれる仕組み。3-Dシリーズのソフトの中では、かなりの立体感！

主人公は、"立体活躍スペースハンター"のマークス。

Quiz 解答はP305

Q10：マークⅢ版『覇邪の封印』の説明書内で、プレイヤーのキャラクター名は何になっている？
Q11：マークⅢ版『どきどきペンギンランド 宇宙大冒険』で、アデリーに幽霊がのりうつるとどうなる？
Q12：マークⅢ版『ファンタシースター』に登場する体力回復アイテムの名前は？

スーパーワンダーボーイ モンスターワールド

セガ／ACT1／5500円／1988年1月31日発売

ウエストン開発のアーケードゲーム『モンスターランド』のパワーアップ移植版。剣とジャンプのアクションに、謎解き、買い物、キャラ強化などのRPG要素がほどよくミックス。マップの随所に隠されたお金や部屋を捜すのも楽しい。ブック少年が悪の化身ドラゴンを倒す冒険。

アーケード版の内容に新キャラ&マップを追加して移植。

アレックスキッド ザ・ロストスターズ

セガ／ACT1／5500円／1988年3月10日発売

同名アーケードゲームの移植版。敵や障害物をひたすらかわしてゴール地点まで進む、タイミング重視の横スクロールアクション。アーケード版ではふたり同時プレイができたが（2Pキャラはステラ）、本作ではアレクのひとり旅。ライフ制が採用され、難度もかなり低くなった。

ミラクルボールを集めて12の星座に光を取り戻すのだ。

アレスタ

セガ／SHT1／5000円／1988年2月29日発売

コンパイル開発の縦スクロールシューティング。通常弾と8種類の特殊兵器で戦うオーソドックスなスタイルながら、高速スクロール面や凝った敵のアルゴリズムなど、随所に技術力の高さが光る。特殊兵器アイテムが番号で表示されるのが特徴。以降、人気シリーズとして展開。

環境制御コンピュータDIA51の暴走を阻止せよ！

SHINOBI

セガ／ACT1／5500円／1988年6月19日発売

同名アーケードゲームのアレンジ移植版。若き忍者ジョー・ムサシが、子供忍者の救出と悪の組織壊滅に挑む忍者アクション。手裏剣や6種の忍術を武器に、6つのミッションをクリアーしていく。射的ふうのボーナスシーンでパーフェクトを達成すると新しい忍術を体得！

注目の忍術はイナヅマの術、タツマキの術、分身の術など。

星をさがして…

セガ／ADV1／5500円／1988年4月2日発売

宇宙旅行みやげのタマゴから生まれたミオという動物を故郷の"星をさがして"帰すSFアドベンチャー。コマンド選択と対象物へのカーソルクリックでゲームを進めていく。物語内には"モタビア"、"フリッキー"、"スペハリおおどおり"など、ニヤリとする単語も多数登場。

カタコトの言葉を話すミオがいとおしくなってくる……。

キャプテンシルバー

セガ／ACT1／5500円／1988年7月2日発売

データイーストの同名アーケードゲームを移植。主人公ジムがキャプテンシルバーの隠した財宝を求めて冒険する横スクロールアクション。武器は剣1本。この当たり判定が独特で、本作ならではの間合いを生み出している。噴水から落ちただけでアウトなど、ジムはかなり貧弱。

CAPTAIN SILVERのつづりをカードで集めると1UP。

スーパーレーシング
セガ／RAC1／5500円／1988年7月2日発売

世界のサーキットを舞台にしたトップビュータイプのレースゲーム。"BENETON"や"FELLALI"といったニアスペルのマシンが多数登場し、細かいセッティングを施すことができる。レース中には、故障などのトラブルも発生。"OTORII（大鳥居）"から"U.S.A."までの全18コース！

パドルコントロール対応ソフト。使えば臨場感がアップ。

剣聖伝
セガ／ACT1／5500円／1988年6月2日発売

おどろおどろしい妖怪が30種類以上登場する、純和風のアクションゲーム。肥後から旅立った"隼人"が修行を積みながら江戸を目指す。武器はもちろん刀で、秘伝書を読むことで刀技を修得。阿那阿鬼（アナーキー）、棒邪苦武人（ぼうじゃくぶじん）などの変な名称が楽しい。

役に立つアイテムはひょうたん、印籠、こけしなど。

め組レスキュー
セガ／ACT1／5000円／1988年7月30日発売

パドルコントロール専用のブロックくずしふうアクション。火事になったビルに3人組の救助隊が到着。救助マットを持ったふたりが残りのひとりを跳ね上げて、すべての火を消せばクリアー。飛び降りてくる住人を受け止めたり、役立つアイテムをキャッチしたりと大忙し。

ヘリコプターを操るボーナスステージも用意されている。

サンダーブレード
セガ／SHT1／5500円／1988年7月30日発売

大型筐体で話題になった同名アーケードゲームの移植版。各ステージが2Dと疑似3Dの2シーンで構成されるヘリ・シューティング。2Dシーンはアーケード版にあった高度変更の要素が削除されたため、ごくオーソドックな内容に。3Dシーンはどこを飛んでも戦車がうるさい。

タイトル名の由来はヘリのローターから飛び散る火花。

ロード オブ ソード
セガ／RPG1／5500円／1988年6月2日発売

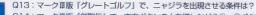
勇者ランドーが新国王になるための"3つの試練"に挑むアクションRPG。町や村、（戦闘が発生する）森や沼など、すべての冒険フィールドがベルトスクロール1本でつながっているのが特徴。ランドーの武器は弓と剣で、より強いものを手に入れることでパワーアップしていく。

試練は、木を捜す、谷の魔物一掃、魔物の石像破壊の3つ。

ファイナルバブルボブル
セガ／ACT1～2／5500円／1988年8月14日発売

タイトーのアーケードゲーム『バブルボブル』をアレンジ移植。口から吐き出す泡を使って画面内の敵をすべて倒せば面クリアー。原作から大幅に増量された全200面＋αで、敵を吸い込むダーククリスタルなど、本作オリジナルのアイテムも多い。ふたり同時プレイも可能！

真のエンディングまでは長いが、パスワードセーブあり。

Quiz 解答は P305

Q13：マークⅢ版『グレートゴルフ』で、ニャジラを出現させる条件は？
Q14：マークⅢ版『剣聖伝』で、方向ボタンの上を押しながら①・②ボタンを同時に押すと使える技は？
Q15：「ライバルの動きをよく見ることが、追い抜くコツだよ」とアソビン教授がアドバイスしているマークⅢ用のゲームは？

魔王ゴルベリアス
セガ／RPG1／5500円／1988年8月14日発売

コンパイル開発のアクションRPG。画面切り替え型のフィールドに点在するダンジョンに入ると、縦か横への強制スクロール画面（後方への攻撃は不可）でのアクションシーンが始まる。同名のMSX版からの移植だが、グラフィックやゲームバランスは格段に向上している。

主人公はケレシス。FIND値を上げて隠れた洞窟を発見！

R-TYPE
セガ／SHT1／5800円／1988年10月1日発売

アイレムの同名アーケードゲームをコンパイルが移植。無敵の"フォース"のアイデア、官能的なビジュアルなど、多くのゲーマーを魅了した人気横スクロールシューティング。3面の巨大戦艦の再現（大きさだけでなくアルゴリズムも）をはじめ、8ビット機の限界に迫った完成度。

プレイ感に遜色なし。キャラが小さくたって問題ない!?

スポーツパッドサッカー
セガ／SPT1～2／9800円／1988年10月29日発売

スポーツパッド専用（同梱）のサッカーゲーム。画面は左右にゴールネットがあるオーソドックスなトップビュータイプだが、すべての操作をスポーツパッド（ふたつのボタンとトラックボール）で行う。ふたりで対戦する場合、スポーツパッドがもうひとつ必要になるのが難。

結果的に、日本で発売された唯一のスポーツパッド専用。

イース
セガ／RPG1／5000円／1988年10月15日発売

パソコンで大絶賛された日本ファルコムのアクションRPGを移植。赤毛の冒険者アドルが伝説の"イースの本"を集め、失われた古代王国と"黒マントの男"の謎に挑む物語。ドラマチックなシナリオ、古代祐三作曲の音楽、良質なゲームバランスなど、原作の魅力を忠実に再現！

戦闘は"半キャラずらし"が基本。バックアップセーブ搭載。

ボンバーレイド
セガ／SHT1／5500円／1989年2月4日発売

アーケード版『ソニックブーム』を大幅にアレンジして移植した縦スクロールシューティング。パワーアップショットと弾数制限付きのボムで戦うほか、オプションとして支援機を2機まで登場。さまざまなフォーメーションで援護してくれる。セガ・マークⅢ最後の専用ソフト。

ショットは10段階にパワーアップ。最後は火の鳥に！

アルゴスの十字剣
サリオ／ACT1～2／5000円／1988年3月25日発売

テクモのアーケード版『アルゴスの戦士』を移植。復活した獣王ライガーを倒して十字剣を取り戻すため、ヨーヨーのような円盤武器を使って戦うアクションゲーム。戦いの神インドラの力を借りることで5種類のパワーアップが可能。セガハード初のライセンシータイトル。

ファミコン版と比べると、かなり原作に忠実な移植内容。

PICK UP 海外でのマスターシステム

アメリカでマスターシステム（以下MS）が発売されたのは1986年。NES（＝海外版ファミリーコンピューター）発売の1ヵ月後に登場したMSは、海外でのセガ製コンシューマーハード第1号となった。続いてブラジル、ヨーロッパ、オーストラリア、ニュージーランド、韓国でも発売されたMSは、なかでもヨーロッパで好評を博し、ブランドとしてのセガは大きな支持を得るようになる。

メガドライブ登場後、日本のMS市場は急速に縮小していったが、海外での事情はまったく違っていた。生活格差が激しい海外では、日本に比べて新しいハードへの移行期間が長く、そのため8ビット機と16ビット機が長いあいだ共存していたのだ。

事実、日本では1989年2月発売の『ボンバーレイド』がマスターシステム最後のソフトとなったが、海外では1990年代に入ってからも精力的にMS用ソフトが供給されていた。これには、"マスターギアコンバーター"（日本未発売のMS－ゲームギア互換アダプタ）を介することによって、ゲームギアユーザーもMSのソフトで遊べたという事情も大きい。海外専売のMSソフトには『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』など、メガドライブからの移植をはじめ、8ビット機の限界に挑戦したアーケード移植『ガントレット』など、力の入ったタイトルも数多く登場。日本では発売されなかった光線銃ものや『アレックスキッド』などのソフトを同梱した"マスターシステムⅡ"なども発売され、結果、海外のMSで遊ぶことのできる総タイトルは300を越える。

海外版マスターシステム・ハード

セガ・マスターシステムは、もともと海外向けのセガ・マークⅢとして開発され、海外市場で先行発売された。そのため海外版MSの機能はマークⅢとほぼ同等で、たとえば後発の国内版MSに標準搭載されたFM音源などは装備していない。また、海外のみのMSとしては、さらに機能を絞った廉価版の『MSⅡ』、『MSⅢ』（ブラジルでセガ製品のライセンスを持っていたTEC TOY製）をはじめ、ハンディタイプの『MSスーパーコンパクト』、『MS GIRL』（ともにTEC TOY製）なども発売されている。

➡細かいところではハード名のプリントも若干、国内版と異なる。

⬆海外のカートリッジは横長。MSX用に似た規格だ。

> Master System Power Base

⬅最大の違いは3-D機能の有無。海外版にはグラスを接続する端子がない。

➡廉価版MS。カートリッジスロットにスライド式のフタがつき、やや小型化。映像出力はRF端子のみ。

> Master System Ⅱ Power Base

⬅ブラジル販売のみのピンク色のスーパーコンパクト。本体・コントローラーの一体型だ。

> Master System Girl (TEC TOY)

ゲームギアとソフト互換

海外では、マスターシステムのソフトをゲームギアで遊ぶための互換機器"マスターギアコンバーター"が広く流通していた。これは両機種の性能がほぼ同じだったことから可能になったものだが、この機器がマスターシステム市場の延命に大きく貢献したことは言うまでもない。

⬅⬇左のようにつないで使用する。ちなみにセガ公認かどうかは怪しいところ。

海外版マスターシステム・ソフト

海外版MSソフトには、『ギャラクシーフォース』や『ゲイングランド』などのアーケード移植をはじめ、『ウルティマⅣ』や『パワーストライクⅡ』（コンパイル開発の『アレスタⅡ』）など、日本未発売の魅力的なソフトが多数。"ライトフェザー"（光線銃）とその対応ソフトなども発売された。

⬆『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のマスターシステム版。

⬅⬆海外MSソフトのパッケージとカートリッジ。どちらも非常に落ち着いたデザインだ。

海外ジャーナリストが語る Sega Master System

海外のゲーム誌で活躍する方々に、当時のマスターシステム体験について聞いてみました。

NESの少しあとに市場に登場したマスターシステム（以下MS）は、多くの点で競合機よりも少しだけ優れていました。少しだけ速くて、少しだけ映像がきれい。よりコンパクトで、カードとカートリッジのふたつのメディアに対応。MSは「アウトラン」、「アフターバーナー」など、アーケードからの移植タイトルで人気を得ました。メジャーな開発者はほとんどMSでゲームを開発していたし、少しあとに発売されたゲームギアとの互換性もすばらしかった。MSは日本でブレイクできないあいだに海外でメジャーになったのです。

ただ、セガはアーケード移植に代わるオリジナルタイトルの重要性を理解するのが遅すぎました。NESには「スーパーマリオ」や「ゼルダ」、ドラクエシリーズなどの優れたゲームが数多くあったのです。

それでも、事態はメガドライブ（以下MD）が市場に出ると好転しました。セガはアメリカとヨーロッパに焦点を合わせたラインナップの開発も始め、それによって非常にポピュラーで任天堂と競える会社になった。真のセガ人気は、MDとともにやってきたのです。MSは、MDよりも低価格のマシンとしてビッグタイトルとともに普及しました。MDの売上の陰で、それは非常に成功したといえます。

龍谷クリストフ
日・英・仏語を自在に操るゲームジャーナリスト。USA Sega Official DC Magazineをはじめ世界中の雑誌で活躍中。

たしか'87年のこと。最初にゲームをして遊んだのは友人の家だったと思う。「ダブルドラゴン」を指が痛くなるくらい、めまいがして気分が悪くなるくらいまでプレイしたんだ。マスターシステム（以下MS）で動いている「ダブルドラゴン」はすごくクールで、ほとんどアーケードと変わらない、本物のセガ・マシーンだと感じたよ。

つぎの思い出はその1年後の夏。別の友人に大のMSファンがいたんだけど、彼はマップを描いたり、エイリアンの撃ちかたのノートを作ったりするほどの「R-TYPE」ファンで、1機で全クリアーしないと気が済まないマニアックなプレイヤーだった。彼はたった1回やられただけで、最初からやり直すんだ（彼は「アウトラン」でもそうだったな）。とにかく「R-TYPE」には驚かされて、それがすごく欲しかった。アーケードでプレイしながらも、完全に虜だったね。

当時の親友と僕は、新しいゲーム機の購入を決めた。そのとき、PCエンジンにはすごいデキの「R-TYPE」があることを知ってたけど、MSに続くセガのニューマシン――メガドライブのことも耳に入っていた。そこで僕たちはメガドライブを買って「R-TYPE」が発売されるのを祈っていたんだけど、けっきょく出なかったのさ!! でも、ガッカリはしなかったよ。「R-TYPE」以上に、「Ghouls 'n Ghosts（大魔界村）」が僕の大のお気に入りゲームになったからね！

Paul Davies
英・総合ゲーム誌「Computer and Video games」編集長

アーケード版のファンだった「SHINOBI」のために、3-Dグラスとセットでマスターシステムを買いました。ある日、友だちから「つまらないけど遊んでみてくれ」と手渡されたゲームが、フランスで最初に発売されたRPG（ファミコンのまえ！）、海外版のタイトルで「Miracle Warrior」――「覇邪の封印」（箱・説明書なし）だったんです。

スゴかったです。最後まで遊んで、すぐに同じジャンルのゲームを捜しました。ふたつだけ見つけたのが、「ファンタシースター」！ と「イース」!!（フィーナのファンならファミコンよりマスターシステムが好き！）移植はすごかった!!（海外版「イース」の主人公の名前は"アドル"じゃなくて"アロン"になってました）

RPG以外にもすごいゲームがたくさん！「Psycho Fox」、「Gangster Town」、「魔王ゴルベリアス」、「剣聖伝」、「Spell Caster（孔雀王）」、「ワンダーボーイ2」と「3」、「アレックスキッド」……。

マスターシステムが大好き！ いまでも持ってます。

Daniel Andreyeu
仏・オフィシャルDC誌「Dreamcast Magazine」ライター

（2000年9月収録）

THE WITNESS OF HISTORY

いま思い返してみても セガでよかったなと

黎明期の開発現場

小玉　私が入った当時のセガのゲーム開発部署というのは、大きく分けてデザイン室と、プログラマーのいる"ソフト"、それと"企画"という3つのセクションに分かれていたと思います。まだ、サウンドもきちんと独立していなくて、サウンドを作っていた人もソフトといっしょのセクションでしたね。その中でチームごとにアーケード用も作れば、SG-1000用なども作ったりしていたんです。私が配属されたデザイン室でも、ゲームのデザインのほかにパッケージや広告のようなものも作ったり、アーケード用の筐体をデザインしたりしていました。

デビュー作はSG-1000かな？『チャンピオンボクシング』です。私が入社して、たぶん半年経つか経たないかぐらいだと思うんですけど、ちょっと描いてみないかと声をかけていただいて。先輩のデザイナーの方に教えてもらいながらいっしょに、という感じです。ただ、私は右も左もわからない状態ですし、もともとグラフィック・デザインの学校を出ていたので、どちらかというとグラフィック製作をやりたかったんですよ。その当時だと広告などもなかなかないので、筐体についているカード（*1）とか、ポップとか。そういうものをやりたいっていう気持ちもあったんですが、ちょうどSG-1000などのコンシューマー機が出始めたころだったので、「そっちをやってみない？」ということで。確かデザインが4人ぐらい配属されて、全員がそのひとつのものに対してテーマを与えられて……まあ、勉強期間ですよね。そのころ、鈴木裕さんにはもう本当に一から教えてもらいました。当時は1タイトル4人ぐらいで作っていたので、本当だったらデザイナーはひとりで十分なんですけど、私もなかなかできなくて、途中から先輩に手伝ってもらってやってたましたね。それが初めてで、アーケード版の『忍者プリンセス』が2作目ぐらいかな？

大場　それはまだ1メガない時代だよね？

小玉　1メガどころか、16Kとか32K（笑）。確か、1セル1ライン2色（*2）ですよ。

大場　僕が入社したのはマークⅢに入ってからですね。入社は1987年4月ですから。そのときはもう、アーケードをやる1研とコンシューマーをやる2研のふたつに分かれていて、僕は2研に入ったんです。そのため、ずっとコンシューマーをやってきました。そういえば、入ってすぐの研修のときに、デパートでソフトを売ったこともあるんですよ。

大場 規勝

NORIYOSHI OHBA
株式会社オーバーワークス 代表取締役社長。1987年のセガ入社以来、プランナーとしてあらゆるジャンルの作品を手がける。代表作に「ザ・スーパー忍」シリーズ、「ベア・ナックル」シリーズ、「サクラ大戦」シリーズなど。1963年2月20日生まれ。

*1　筐体についてるカード
インストラクション（通称インスト）カードのこと。ルールや操作方法など、そのゲームをプレイするために必要最低限な情報が明記されている。ちなみに、そのあとの"ポップ"とは筐体を飾る厚紙製の立体的な広告などを指している。

*2　1セル1ライン2色
ひとつのセル（＝スプライト。動かすキャラクターを描くための透明な板のようなもの）につき、同一ライン上では2色までしか使えないというSG／SC機種の仕様。この制限のため、ほぼ単色で表現されたキャラクターも多かった。

小玉　そうそうそう（笑）。

大場　レジを打ったり、包装紙に包んだりもしました。僕の研修のときは、ちょうどマークⅢの『ロッキー』を販売していたんですが、あのときは本当に売れなくて悲しかった（笑）。

初めて開発に関わったのはマークⅢの『スーパーワンダーボーイ モンスターワールド』です。2メガでしたね（*3）。発売が1988年1月だから、まだ1年経っていないですね、入社してから（笑）。何だかんだ言って、昔は6ヵ月ぐらいで作っちゃいましたからね。担当は企画です。移植ソフトだったので、そのための仕様書きと、その追加資料とか、そういう部分をひとりでやって。プログラマーはふたりで、サウンドがひとりだったかな？　デザインはいっぱいいましたね。ダーっと一気にやって、ダーっと終わるという。

小玉　そうですね。デザインはだいたいメインでやるのがふたりぐらいで、あとはそのときに応じて、ヘルプに入ったりするという感じでした。

大場　デザイナーは女性が、5、6人いましたよ。

小玉　女性のスタッフは、ほとんどデザイナーしかいなかったですよね。

開発機材悲話

大場　グラフィック、当時はライトペンでモニターに1ドット、1ドットずつ打ってましたね（笑）。

小玉　いや、ライトペンですら画期的だったんですよ。そのまえは紙に描いていましたから。デジタイザーと言われてたんですけど、私が入ったときはそれがまだ人数分の台数がないような状態で。

大場　あと、データの受け渡しにロムを使ってたよね。EPロム（*4）に焼いて、それをプログラマーに手渡しして。

小玉　ロムの足が折れると、ハンダでつけたり（笑）。

大場　いらなくなったデータを並べておいて、まとめて機械で消していくとかね（笑）。

その後メガドライブが始まるときには、当然プログラマーはコンピューターを1台ずつ持っていたわけですが、ちょうどPC-88から98に切り換わるころでしたね。データのやり取りがフロッピーディスクになって、デザイナーの道具はデジタイザーのライトペンからタブレットに変わりました。でも、企画はまだまだ手書きでやってて、何人かに1台、ワープロ用のPCみたいなものがあるという状況でしたね。僕は全部手書きでしたよ（笑）。『ザ・スーパー忍』（以下、忍）とか『ベア・ナックル』も手書きで企画書、仕様書を書いていました。マッキントッシュが導入されて、それで企画書を書いたりするようになるのは、まだまだ先ですね。

メガドライブ登場！

小玉　そのころの仕事というと、私はきっと『獣王記』ですね。メガドライブのロンチ（*5）に間に合わせるのに、死ぬような思いをして作りました。開発期間は3ヵ月ですね……。あと、『アレックスキッド～天空魔城～』もやっていました。このときは、開発用のハードがまだ畳一畳分くらいあるようなテスト基板のときから作り出したのですが、その段階だと、まだ使える色などが決まっていないんですよ。デザイナーは色の発色、どこを強く出すかといった調整だのなんだのがあるので大変でした。それで、けっきょく3ヵ月で作ったんです。

*3　2メガでしたね
マークⅢ用のゴールドカートリッジソフトでは、ロム容量（メガ数）をパッケージやカートリッジに大きく明記し、大容量自体をセールスポイントにしていた。ちなみに最高は『アフターバーナー』などの4メガ（詳細はP76）。

*4　EPロム
データの消去・再書き込みが可能なロムのこと。EPとはErasable Programmableの略。

*5　ロンチ
新ハードと同時期発売を意味する業界用語。（Launch＝新商品の発売）が由来。

RIEKO KODAMA
株式会社オーバーワークス プロデューサー。1984年にグラフィックデザイナーとして入社以来、歴代セガハード用の膨大な数の作品に関わる。代表作に『ファンタシースター～千年紀の終りに～』、『エターナルアルカディア』など。5月25日生まれ。

大場　（1タイトルの開発に）1年ぐらいかかるようになってきたのは、メガドライブの時代になってからかな？

小玉　そうですね。私の場合だと、そのまえの段階だったら多いときで年間に6タイトルくらいは、デザイナーとして担当していました。

大場　僕は『忍』を作って、『ベア・ナックル』を作って。企画をやっていたときは、やっぱり多くて2タイトル……3タイトルいけたのかな？　でも、マークⅢでメガロムが出たときには、もう3本は並行できていなかったと思いますよ。

大場　メガドライブになったときはうれしかったですね。だって、ハードがかなり進化しましたから。スクロール数が2枚になったりとか、スプライトを横に並べてもなかなか消えなくなったり（*6）とか。

小玉　消えないのがいちばんですね。あとは、色数がたくさん使える。

大場　そのうえで、さらに『忍』のときは、スクロールが2枚しかないところを3枚あるように見せるとか、4枚あるように見せるとか、そんなことばっかり考えていました（笑）。

小玉　ラインスクロール（*7）を使ったりとか。

大場　そうそうそうそう。スプライトでね、1枚スクロールに見せるようなものを作ってみたりとか。「おおっ、5重スクロール！」みたいな（笑）。

小玉　最初に「多重スクロールを強調したものを作れ！」っていう、何かすごい至上命令もあったので、苦労もかえりみず……（笑）。

大場　『忍』のときなんか、そういうことばっかり考えていて。怪獣のシーン、あるじゃないですか。あれ、スクロール面で描いたように見えるんだけど、じつはスプライトでやっていたんですよ。だから後ろに2枚ちゃんとスクロールがあったりして、「どうだ！」とか（笑）。そんなことを考えて作っていた気がしますね。メガドライブのときは本当に「うわっ、こんなに出るよ〜」とかって感じでした。

小玉　ただ最初は「こんなに出るけど、発売日も決まってるけど、基板が来なーい」ってこともありました（笑）。

大場　それは毎回ありましたねー（笑）。ハードを変えるごとに、ね。

小玉　でも、それまでとメガドライブの差っていうのは、すごい画期的でした。ちょうど、ポリゴンが使えるようになったときと同じくらいの衝撃で。

大場　ものすごかった、ホントに。

大場　僕は6研（当時）で、ウチの部はアクション系のゲームを多くやってましたね。たとえば『アイラブミッキーマウス』など、ミッキーやドナルドのシリーズがそうですね。それから『ストライダー飛竜』とか。アクションゲームが多かったのは、やっぱりアメリカのジェネシスが好調だったので、アメリカと日本、どちらででも売れるタイトルを作ろうという流れでした。

小玉　私はこの時代だと、『マイケルジャクソンズムーンウォーカー』と『ゴールデンアックス』を作っていました。

大場　この時代のセガってアクションゲームが多かったよね。アクションとか、ドライブとか。アーケードの移植とか。だから当時は「ロープレ弱い」（*8）とか言われて（笑）。

苦戦したメガCD

大場　メガドライブ後半というと、メガCDですね。

小玉　私はメガCDではなく、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を手伝って、そのあとは『ファンタシースター〜千年紀の終りに〜』（以下、千年紀）ですね。

大場　メガCDになってウチでやったのは『3×3EYES』（*9）とか『ダークウィザード』（*10）なんですけど、メガCDは作るのが大変でした。まず、圧倒的に容量が増えたじゃないですか。やっぱり自社のハードウェアで出すので「そのハードの特性を活かしたもの作りましょう」って話がでるわけですが、どうやってその容量を活かすのか、と。いかに容量を使い切るかとの戦いでしたね。それまでは、どんなに多くても10人とかで作っていたのが、その時代からいきなりCDというメディアに変わっちゃったので、もう圧倒的に、物量的な作業が追いつかないんですよ。まず、それがいちばん。

あとはロムカートリッジメディアと違って、読み込み時間の短縮などに手間がかかるじゃないですか。そういうところが、ものすごく苦労しましたね。スタッフが10人単位で増えだして、現在の開発現場に近づいたのもこのころからです。

小玉　ハードが変わるたびに、その特性を活かしたものがすごく要求されましたね。企画もそうだし、絵のほうも、それをすごく求められました。あと、描く量はすごく多くても、それを描きっぱなしで画面に表示してくれるのなら、それほど苦労はないんですよ。それならオッケーなんですけど、けっきょく画面表示させるために、いろいろ手を加えなければいけないわけです。そこの部分の負担は軽減されないけれど、枚数だけは増していく、という感じでしたからね。

大場　当時はRAMも小さいしね。読み込みの速度も、いまみたいに速くないし……。『スイッチ』とかも、すごく苦労していたと思いますよ。

千年紀の終りに

小玉　『千年紀』は、当時のデザイナー4人で「企画やシナリオも含めて全部一から始めるプロジェクトをやってみよう」という話になったときに、どうせ作るのなら、『ファンタシースター』を作りたいと。プログラマーが4人くらいで、チームとしては全部で10人くらいだったかな。

最初の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のときに背景を少し描くというお手伝いをしたんですが、そのときに中さんたちといっしょに仕事をして、チームとしてゲームを作り上げていくっていうことに、すごく喜びがあって。ゲームっていうのは、こうやって企画もデザイナーも一体になって作るとおもしろいなと思ったんです。

それまではデザイナーって、ひとつのプロジェクトに最初から最後までいるということが少なかったんですよ。（マークⅢの）『ファンタシースター』のときですら、キャラクターデザインやシナリオとかにも口を出していましたが、あくまでもそれはデザインの仕事の範疇でやっていたんです。それを『千年紀』では、ソフトを売ること、グッズを作ることとかも含め、全部に対して関わっていきたいと。まあ、当時だから、そんなに大きな規模ではないのですが（笑）。私もまだデザイナーとして絵を描いていたので、実際に背景を描きながら、チームリーダーのような仕事をやっていました。そのころからバグチェックをしたりとか、サウンドの監修をして、というのを初めて通してやって。ゲームの規模がいまに比べて小さいから、できたことかもしれませんね。

プロデューサーとして

大場　サターンになると、僕の仕事はプロデュース業やディレクションのほうが多くなりました。サターンでは最初から、かなりやっていますよ。『クロックワークナイト』、『リグロードサーガ』、『リグロードサーガ2』と担当して、『ワールドアドバンスド大戦略』も。そのあと『サカつく』かな。

小玉　私はRPG制作部に入って、『魔法騎士レイア

＊6　横に並べてもなかなか消えなくなったり
マスターシステムまでのセガの8ビット機では、スプライトを横に4枚以上並べると、キャラクターが消えてしまう。これに比べて、メガドライブでは1ラインにつき20枚までの表示が可能となった。

＊7　ラインスクロール
テレビ画面の走査線を制御して、画面が波打つような効果を出すグラフィック技法。ラスタースクロールとも呼ばれる。16ビット以降、アクションやシューティングゲームの背景やRPGの場面転換の演出などでよく使用されていた。

MD版『ザ・スーパー忍Ⅱ』より

＊8　ロープレ弱い
メガドライブ本体の発売から3年以内に登場したRPGは、セガとライセンシー作品を合わせてわずか10本弱。メガCDの登場以降もRPG不足は解消されず、RPG全盛の時代にあって、競合ハードのラインナップとは対照的だった。

＊9　3×3EYES
『聖魔伝説3×3EYES』。週刊ヤングマガジン連載の同名マンガをメガCDでRPG化。原作に忠実なストーリー進行で、劇中の名場面がOVA版と同じ声優陣による音声入りのデモシーンで再現される。1993年7月23日にセガから発売。

＊10　ダークウィザード
『ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士』。脚本家の寺田憲史氏がシナリオと監修を手がけたシミュレーションRPG。4人の聖王の中からひとりを選んで物語を進めていくマルチエンディング方式。1993年11月12日にセガから発売。

ース』を始めたころでしたね。RPG制作部というのは、当時セガはRPGが弱いと言われていたので、RPGを専門に開発する部署を作ろうという流れでできたセクションです。サターンに入る直前にできて、『レイアース』を発売した直後に現在のオーバーワークスの母体となるCS2研に合併しました。

大場　サターンで『サクラ大戦2』を出したころには、もうドリームキャストの発表直前(*11)だったことを考えると、ドリームキャストのソフト開発は1997年の年末くらいからですね。もうこのとき『エターナルアルカディア』をやってたんだよね。

小玉　やってましたね、5人ぐらいで。最初はサターンで企画していて。

大場　ドリームキャストで作ろうということになって、一からやり直したんだよね。

小玉　サターンのときはまだ企画段階で、シナリオやキャラクターができてきたころでしたね。

ゲームを作り続ける理由

小玉　昔はゲームって市民権を得ていなかったじゃないですか。まだ、"ゲームセンターにあるもの"というか……。私は家が喫茶店を経営していて、そこに『ギャラクシアン』(*12)とかがあったので、けっこう初期からゲームに触れてはいたんですよ。ただ、自分で作ろうとは思っていませんでした。

でも、テレビや映画と同じように、ひとつの世界を作るような、とくにRPGに魅せられて。ひとつの世界を全部自分で作り上げていける、そこでユーザーさんが自由にいろんなことができるっていうインタラクティブな部分を持つゲームを作りたいなって思ったんです。そこまで具体的に思い始めたのは会社に入ってからなんですけど、いまではそれが実現できましたからね。

ハードが変わるごとに、それを活かしたものを作らなくてはいけないという、ハードメーカーとしてのすごく厳しいところもあったんですが、それでも楽しく作ってこれたし、おかげさまで今年で17年に(笑)。絵を描くこと、物語を創ることと全部トータルでやれたことが、自分の中ではいちばん楽しく、うれしかったです。それが続けてこれた理由かな？あとはセガがずっと2番手というか(笑)、逆境を背負いながら一生懸命やってきたので、「一度このハードで、自分の作ったゲームで勝ってみせるぜ！」って思い続けながらやってきたということもあります。

大場　うん、そうだね。

小玉　それはずっと、どこかで思っていましたね。だから自分が最初からやったもので、みんなが遊んでもらえるものを作れたらいいな、と思い続けています。これからも『エターナル アルカディア』(*13)のような作品を一生懸命やっていきたいですね。

大場　僕は、新入社員で入ったときは何もわからない状態でしたが、働いているうちに、知らず知らずに自分の勉強になっていて。それでいまになって思うのは、セガはすごく人が多いですが、開発能力もとても高いのではないかって。やっぱり、いいゲームはひとりじゃ作れないので、まわりにどれだけすごいスタッフがいてくれるかというのが大きいんです。そういう意味で、セガはすごい優秀だと思いますね。やっぱり、環境が人を育てるんだと思うんですよ。まわりの人は当たり前のように一生懸命やっていて、勉強もしていましたからね。入社したときは比べようがないのでぜんぜん何とも思わなかったんですけど、その辺はやっぱり、いま思い返してみてもセガでよかったな、と。

これからはどのハードで作るか悩まないといけないわけですが、昔は悩まずに済んだところがよかったですよね。昔はね、もう「よし、つぎはメガドライブ！」でよかった(笑)。ずっと思ってきたのは、セガのハードでしか遊べないオリジナルのゲームを作ろうってことなんですが、これからもセガのソフトでしか楽しめない、おもしろいゲームを作っていこうと思っています。だんだん現場以外の仕事も増えましたけど、それでも現場には口を挟んでますよ。社長の中でも人一倍うるさいかも(笑)。

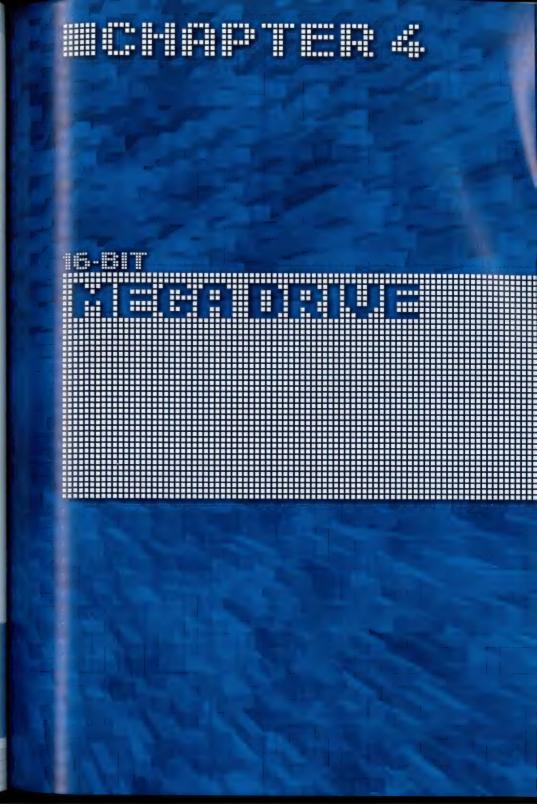
(2001年6月12日収録)

***11　ドリームキャスト発表直前**
サターン用『サクラ大戦2』が発売されたのは1998年4月4日。以前から"セガの新ハード"という存在のみが示唆されていたドリームキャストは、それから約ひと月半後の5月21日に正式発表された。

***12　ギャラクシアン**
1979年にナムコから発表されたアーケード用の固定画面型シューティング。敵が編隊を組んで攻撃してくるという新機軸を打ち出し、タイトーの「スペースインベーダー」に次ぐ大ブームに。'80年代のナムコ躍進の引き金となった。

***13　エターナルアルカディア**
小玉氏がトータルプロデュースを手がけた新空間RPG。大空を舞台に空賊ヴァイスたちの壮大な冒険が描かれる(詳細はP252)。マルチプラットフォームタイトルのひとつとして、PS2とゲームキューブへの移植も発表されている。

CHAPTER 4

16-BIT
MEGADRIVE

HARDWARE SPECIFICATION

時代が求めた16ビット

MEGA DRIVE™

メガドライブ	1988年10月29日発売　定価21000円
CPU	メイン 68000（7.67MHz）　サブ Z-80A（3.58MHz）
メモリ RAM	64KB（68000用）＋8KB（Z-80A用）
ビデオRAM	64KB（デュアルポートRAM）
表示能力	カラー　512色中64色同時発色
	最大解像度　320×224ドット
	スプライト　（最大2048種類・1画面あたり80個／1ラインあたり20個まで表示可能）
	パレット数　4（BG、オブジェ含）
スクロール	上下左右2面、縦セル・横ライン分割スクロール上下左右独立、ウィンドウ1面
サウンド	FM音源6音、PSG3音、ノイズ1音（FM音源の内1chをPCMとして使用可能）
映像出力	ビデオ（標準）、RF（標準）、RGB
ヘッドホン	ステレオヘッドホン取付可能
コントロール端子	2ヵ所（コントローラー1個付属）
リセットボタン	ゲーム再スタート機能
電源／消費電力	DC9V／約13W（専用ACアダプタ使用）
外形寸法	280（幅）×212（奥行き）×70（高さ）mm

日本初の16ビットCPU搭載ゲーム機。8ビット機と比べて処理速度やグラフィック性能が格段に向上した。後年には、多数の合体拡張機器が登場！

北米ではジェネシスの名前で発売。ソニックの人気とあわせて大ヒットし、セガの名を一躍有名にした。

セガ・ハード開発秘話 4

セガ代表取締役社長
佐藤秀樹

マスターシステムがとくにヨーロッパで成功を収め、海外へのコンシューマーの足がかりができたので、つぎのマシンのことを考えはじめたんです。アーケードでセガはシステムボードという形でずっとやってきました。当時は8ビットのシステムⅠ、Ⅱを経て、68000のチップをベースにしたシステム16（16ビット）がちょうど開発されたときで、コンシューマーも、やるなら68000のチップを採用してアーケード用に負けないグラフィックで、FM音源を積んでやってみようということになったんです。これがメガドライブですね。

16ビットをベースにしたゲーム機、これは当時としてはかなりセンセーショナルでした。いまだから言える話として、68000を積めるか積めないか、モトローラからライセンスを受けて68000を作っているシグネティクスという会社に乗り込んで、コストの交渉をしたんです。無理を承知でかなり安価でお願いして、最終的に30万個一括で購入することで交渉が成立したときには「よっしゃー」なんて喜びました。30万台も売ることは大変だけど、気持ちは楽になりましたね。こういった経緯で68000という16ビットをベースにしたメガドライブが生まれることになったんです。

（P99へ続く）

CHAPTER 4 : MEGA DRIVE
MACHINE FILE
図解 MEGA DRIVE
ブラックボディ、ボリュームスイッチ、ヘッドホン端子など、オーディオ機器を意識したデザイン。パッドは3ボタンが標準となった。
Machine File
MACHINE
1 ヘッドホンボリューム
2 パワースイッチ
3 リセットボタン
4 パワーランプ
5 カートリッジスロット
6 ヘッドホン端子
7 コントロール端子1
8 コントロール端子2
9 拡張コントロール端子
10 A／V出力端子
11 ACアダプタ端子
12 拡張スロット
CONTROLLER
13 方向ボタン
14 Aボタン
15 Bボタン
16 Cボタン
17 スタートボタン
背面
左面
上面
前面
右面
裏面
16-BIT
MACHINE
金色に輝く16-BIT
16-BIT
スイッチパネル
ON OFF
CARTRIDGE LOCK
POWER
PHONES VOL.
RESET
拡張スロット
AV INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
背面
左面
上面
右面
裏面
前面
CONTROLLER

HARDWARE SPECIFICATION

たのしさ∞（無・限・大）

MEGA DRIVE 2™

メガドライブ2		1993年4月23日発売　定価12800円
CPU		メイン 68000（7.67MHz）　サブ Z-80A（3.58MHz）
メモリ	RAM	64KB（68000用）＋8KB（Z-80A用）
	ビデオRAM	64KB（デュアルポートRAM）
表示能力		カラー　512色中64色同時発色
		最大解像度　320×224ドット
		スプライト　（最大2048種類・1画面あたり80個／1ラインあたり20個まで表示可能）
		パレット数　4（BG、オブジェ含）
スクロール		上下左右2面、縦セル・横ライン分割スクロール上下左右独立、ウィンドウ1面
サウンド		FM音源6音、PSG3音、ノイズ1音（FM音源の内1chをPCMとして使用可能）
映像出力		ビデオ（標準）、RF（標準）、RGB
コントロール端子		2ヵ所（コントローラー1個付属）
リセットボタン		ゲーム再スタート機能
電源／消費電力		DC10V／約7W（専用ACアダプタ使用）
外形寸法		220（幅）×212（奥行き）×59（高さ）mm

メガドライブの廉価版。ボリュームスイッチ、ヘッドホン端子などが削除され、代わりに6ボタンパッドが標準付属となった。合体拡張機器もますます充実！

メガドライブ、メガCD、スーパー32Xのロゴマーク。ハードのブランド色が強く打ち出された。

（P95からの続き）本体のデザインも厳選に厳選を重ねて、ボディは黒、"16-BIT"の文字は金スタンプしてピカピカに光らせて。当時はゲーム機どうしのビット競争が盛んで、数字が大きいほど高性能という印象を与えられましたから。リセットボタンがブルー、カートリッジ挿入口のまわりはワインレッドで縁取って、"INTELLIGENT TERMINAL HIGH GRADE～"と文字を入れました。あのセンテンスを考えるのが大変でしたが、苦労した甲斐あってメガドライブはかなりかっこいいマシンに仕上がりました。

本体発売当初は、正直タイトルだけじゃなくて中身も"オソマツ"なゲームもあったけれど、グラフィック性能はどの機種にも負けません。そのうちにサードパーティーからハードの性能を活かしたソフトが登場するなどして、"限られたリソースの中で質の高いものを作り出す"という我々のコンセプト、我々のやってきたことは間違いじゃなかったと再確認しましたね。あの作品は、ソフト開発者たちのいい発憤材料にもなりました。

セガ・ハード開発秘話 5

セガ代表取締役社長
佐藤秀樹

MACHINE FILE

図解 MEGA DRIVE 2

一部機能の削除とあわせて内部の集積密度も向上。本体、パッドとも当初のメガドライブと比べてかなりコンパクトな外観になった。

MACHINE		
1 パワースイッチ	4 コントロール端子1	7 ACアダプタ端子
2 リセットボタン	5 コントロール端子2	8 拡張スロット
3 カートリッジスロット	6 A／V出力端子	

CONTROLLER		
9 方向ボタン	12 Bボタン	15 Yボタン
10 スタートボタン	13 Cボタン	16 Zボタン
11 Aボタン	14 Xボタン	17 モードキー

拡張スロット

PERIPHERAL EQUIPMENT

周辺機器

あらゆる家庭用ハードの中でも、ひときわ異彩を放つメガドライブの周辺機器。本体とのドッキングにこだわったデザインも特徴的。

メガCD

セガ／49800円／1991年12月12日発売

メガドライブ専用のCD-ROMユニット。メガCD用のソフトがプレイできるほか、スプライトの回転、拡大・縮小機能、PCM音源によるサウンドなど、メガドライブ本体の性能も強化される。CDトレイはフロントローディング式。前面パネルにボタン類はなく、ソフトの出し入れやメニュー選択などの操作はコントローラーで行う。

➡起動画面ではメガCDの機能をデモンストレーション。

⬅音楽CDやCDGの再生、セーブデータ管理などのメニュー。

CPU	MC-68000 (12.5MHz)
RAM	プログラム、ピクチャー、サウンド用　6Mビット PCM用波形メモリ　512Kビット CD-ROM用データキャッシュ　128Kビット バックアップ用　64Kビット
サウンド	ステレオPCM8チャンネル 周波数MAX32Khz
アクセスタイム	平均約1秒
座標変換	2軸回転、拡大・縮小用演算ハードウェア搭載
CD-AUDIO	16ビット、8倍オーバーサンプリング デジタルフィルター（D／A変換）、 フェードイン・フェードアウト可能
CD-ROMドライブ	1倍速

メガCD2

セガ／29800円／1993年4月23日発売

性能はそのままに、大幅なコストダウンを実現したメガCDの廉価版。CDトレイをトップローディングにしたり、容積を小さくするなど、簡易化・軽量化がはかられている。同時に発売されたメガドライブ2向けのデザインのため、初代の本体と接続すると横長な外見になってしまう。

⬅起動画面にはセガの顔として定着したソニックが。

メガCDカラオケ

セガ／19800円／1992年11月18日発売

メガCDと併用することで、メガドライブにカラオケ機能を追加するユニット。当時一部で普及していたCD-Gカラオケ用のソフト（簡易なグラフィックに歌詞表示を重ねる仕様）に対応。キーチェンジやエコー、音楽CDのボイス部分のキャンセラーなど、一般的なカラオケ機能はひと通り内臓している。マイクも1本付属。

メガアダプタ

セガ／4500円／1989年1月26日発売

メガドライブでマークⅢ専用のソフトを遊ぶための互換アダプタ。カートリッジとマイカードの両方のソフトが使えるが（一部非対応）、マークⅢのFM音源対応ソフトの場合、サウンドはPSG再生に限定されてしまう。

➡完璧ではないが上位互換を実現。初代のメガドライブに合わせたデザイン設計のため、メガドライブ2には接続不可能。

⬅『ゲーム図書館』を利用するための専用カートリッジも同梱。数々のミニゲームをダウンロードできた。

メガモデム

セガ／12800円／1990年11月3日発売

家庭用ゲーム機としては初の通信ゲームを実現した、メガドライブ用のモデムユニット。一般の電話回線を利用して、数本の対戦ゲームやミニゲームのダウンロードサービス（『セガ・ゲーム図書館』）などが楽しめた。通信速度は1200bps。なお、メガドライブ2には接続不可能となっている。

システム図　①メガモデム②テンキーパッド③メガアンサーカートリッジ

メガアンサー

セガ／1989年発売

メガドライブとメガモデム、専用のカートリッジと入力パッドを使って、通信によるホームバンキングサービス（銀行口座の残高照会、取引照会、振込・振替など）を利用できるシステム。文字入力用に漢字変換機能を搭載。

メガアンサー構成機器・価格

品目	価格
メガドライブ本体	21000円
通信セット（メガモデム、テンキーパッド）	14000円
メガアンサーカートリッジ	5000円
特別セット価格（上記3点）	34000円

（NTTや金融機関との契約料、データ通信料は別途）

バックアップRAMカートリッジ

セガ／6300円／1992年3月20日発売

メガCDソフトのセーブデータをまとめて保存しておける外部RAM。メガドライブに挿入して使用する。記憶容量はメガCD本体の内蔵メモリーの16倍と大きく、かなり重宝された（左の写真はRAMカートリッジの裏面。表面にはメモ用のラベルシールを貼って使用する）。

アーケードパワースティック

セガ／6800円

「アーケードゲームのスティックと同じ部品を使用」というセールスポイントで発売されたジョイスティック。速度調整可能な連射機能もついている。適度な重みがあり、安定性は高かったが、ややスティックが硬めの印象。後年には6ボタン仕様のスティックも発売された。

コードレスパッド6B

セガ／4800円／1993年11月発売

コントローラーをワイヤレス化するユニット。本体に装着する受光部と、6ボタンのパッド（単4電池2本使用）で1セットになっている。パッドのみの単体販売もされ、ふたつのコードレスパッドを同時に使うこともできる。

⬆裏返してトラックボールとしても使える仕様。この場合、ボールを押し込むことでボタンクリックが可能。

セガマウス

セガ／5000円／1993年4月23日発売

メガドライブ専用の2ボタンマウス（マウスパッド同梱）。『ロードモナーク』や『マーブルマッドネス』などのソフトに対応している。ボール部は軽いプラスチック製。

セガ製周辺機器リスト

機器名	価格
コントロールパッド	2000円
メガアダプタ	4500円
メガモデム	12800円
アーケードパワースティック	6800円
アーケードパワースティック6B	6800円
バックアップRAMカートリッジ	6300円
セガマウス	5000円
メガCD	49800円
メガCD2	29800円
メガCDカラオケ	19800円
セガタップ	3000円
ファイティングパッド6B	2500円
コードレスパッド6B	4800円
スーパー32X	16800円

セガタップ

セガ／3000円／1993年4月23日発売

コントローラー端子を増設するためのタップ。メガドライブ機種で3人以上の多人数プレイを楽しむときに必要で、1台あれば5人、2台あれば最大8人まで（対応ソフトは少ないが）のプレイが可能に。コントローラーセレクターとしての機能も備えており、標準パッド、マウス、ジョイスティックなどを使うたびに差しかえる煩雑さが解消される。

スーパー32X

セガ／16800円／1994年12月3日発売

メガドライブの性能を強化するアップグレードブースター。セガサターンと同じSH2（CPU）を搭載しており、スプライト性能の大幅補強をはじめ、秒間20000ポリゴンの表示を可能にするポリゴン機能やPWM音源などが追加される。専用ソフトのみの対応だが、特殊なもの以外は、本機を接続したままで従来のソフトも動作する。

➡ソフトの容量以外はメガCDをしのぐ性能強化ぶり。『アフターバーナーII』なども楽々完全再現！

項目		仕様
CPU		SH2（23MHz）×2
メモリ	RAM	2Mbit
	VRAM	2Mbit
サウンド		PWM音源
表示能力	VDP	セガカスタムLSI
	カラー	32768色
	映像出力	ビデオ（標準）、RF、RGB
スロット		カートリッジ

ライセンシー製の周辺機器も多種多様

メガドライブの周辺機器には、セガ販売以外の貴重な機器も多数存在する。電波新聞社（企画開発はおもにマイコンソフト）やサンタ（通販も行っていたセガ専門店。現在は閉店）の各種出力ユニットなどはその代表。メガドライブ（2）をS端子やRGBの映像で楽しむための必須機器として、多くのユーザーに愛用された。アナログ対応コントローラーも電波新聞社からのみの発売だ。

➡XE-1AP（13800円／電波新聞社）。アナログ入力対応のジョイパッド。アナログ対応ソフトは『アフターバーナーII』、『スーパーモナコGPII』など数本。

⬅⬆メガCDフレッシュクリーナー（3000円／ムーミン）。ブラシ付きのCDでレンズを掃除中、画面にクーリー君が登場。

⬅MEGA S-02（サンタ／6800円）。メガドラ2をS端子&ステレオ音声で出力するユニット。メガドラ用も発売。

HARDWARE VARIATION

関連ハード

メガドライブは互換機のバリエーションも豊富。とくに一体型マシンは、ユーザーのニーズに応じてさまざまな機種が発売された。

テラドライブ

セガ／1991年5月31日発売

IBMのPC／AT互換パソコンにメガドライブの機能を一体化（基本的にPC部分とメガドライブ部分は独立）。PCのCPUに80286（16ビット）を採用、メガドライブのふたつのCPU（68000とZ80）のビット数を足して「40ビットのハイパワー」と謳われた。F2キーを押しながら起動するとメガドライブのソフトが10MHZで遊べる（処理速度アップ）といったPCならではの裏技もあり。キャッチコピーは「ふたつの頭脳が同時に動く未来性能。ツインCPUパソコン、テラドライブ、誕生」。

専用カラーディスプレイ（別売）79800円

専用マウス（別売）6800円

専用キーボード（付属）

各部名称

1 カートリッジスロット
2 3.5インチFDD
3 コントロール端子1
4 コントロール端子2
5 リセットボタン
6 MD/PC切替スイッチ
7 ボリュームスイッチ
8 ヘッドホン端子
9 パワースイッチ
10 キーボード端子
11 マウス端子
12 モジュラージャック端子
13 AC端子
14 シリアル端子
15 プリンタ端子
16 ビデオ端子
17 VIDEO/RGB切替スイッチ
18 モニター端子
19 拡張コントロール端子

	MODEL1	MODEL2	MODEL3
	80286（10MHz）+68000（7.6MHz/10MHz）+Z80A（3.58MHz）		
RAM	メインRAM640KB	メインRAM1MB	メインRAM2.5MB
	VGA用VRAM 256KB	VDP用VRAM 128KB	サウンド用RAM 16KB
ROM	BIOS ROM 128KB　JIS 第1第2水準漢字ROM		
FDD（3.5インチ2HD）	1基内蔵	2基内蔵	1基内蔵＋HDD（30MB）
拡張スロット	AT-BUS準拠 HALFSIZE BOARD		
映像出力	アナログRGB（15PIN 15/31KHz）＋ビデオ（TV）		
インターフェイス端子	プリンタ　シリアル（RS-232C）　マウス		
おもな添付品	IBM DOSバージョンJ4.0/V（SEGA TERADRIVE用）		
外形寸法	360mm（W）×80mm（H）×334mm（D）		
本体標準価格	148000円	188000円	248000円

メガジェット

セガ／15000円／1994年3月10日発売

本体とコントローラーをコンパクトに一体化したメガドライブ。当初、JALの国内線での機内サービス用として利用されていたものが、後年に一般販売された。本体に液晶画面等はついておらず、画面はモニターに出力する。

ワンダーメガ

ビクター／82800円／1992年4月1日発売
セガ／79800円／1992年4月24日発売

メガドライブとメガCDの一体型マシン。CD-Gソフト再生機能やマイク端子（CDカラオケが周辺機器なしで使用可）なども追加装備。セガと日本ビクター（おまけCD-ROM付属）から本体色などが異なる2機種が発売。

※写真はビクター製（RG-M1）

ワンダーメガ2

ビクター／59800円／1993年7月2日発売

ワンダーメガからMIDI出力端子などを取り除いた廉価バージョン。本体形状がよりコンパクトになり、6ボタン仕様のコードレスコントローラーが標準装備された。このワンダーメガ2はビクター製（RG-M2）のみの発売。

CSD-GM1

アイワ／45000円／1994年9月1日発売

CD-G対応のカラオケ機能を内蔵したCDラジカセに、メガドライブの性能をドッキングさせた一体型マシン。メガドライブとメガCDのソフトがプレイできる。本体下のカートリッジスロット部は着脱可能になっている。

SCORE 15900
TIME 1:59
RINGS 0
SONIC
× 5

MOVEMENT 1988-1996

メガドライブ・ショック!

セガハードの中でも最長の歴史を誇るメガドライブ。海外市場では大ヒットを記録した。

'80年代後半、セガ・コンシューマー最大のセールスポイントだった"アーケードゲームの移植"は、困難を極めた。タイトルごとにハードまわりから設計し、大容量チップを贅沢に使用した一連の体感ゲームが大ヒットするに至って、アーケード基板と家庭用セガハードとの性能差は決定的となったのだ。主力のアーケードゲームと、より同等のパワーを発揮できる家庭用ハードの必要性。もちろん、それは任天堂のファミリーコンピュータ（以下ファミコン）に大きく水を空けられたコンシューマー市場において、次世代のハードで勝負を仕切り直すためのスタートダッシュの意味合いも強かった。

セガは、その動向が注目されていた次世代ファミコン（=スーパーファミコン）に先駆け、1988年10月29日に"セガ・マークV"こと、メガドライブを市場に投入する（ちなみに、その後任天堂からスーパーファミコンが発売されたのは、メガドライブから遅れること2年の1990年11月21日のこと）。国内初の16ビットゲーム機の誕生である。

時代が求めた16ビット

漆黒のボディの中心に輝く"16-BIT"の刻印――メガドライブ最大の特徴は、その頭脳となるモトローラ社の16ビットCPU"68000"にあった。これは、当時セガがアーケード基板によく用いていたCPUで、マッキントッシュやアミガ、X68000といった高機能パソコンに搭載されていたCPUと同じものでもあった。発売まえの記者発表会では、アーケード用の汎用基板、システム16が使用された『獣王記』と、移植されたばかりのメガドライブ版の同作を並べてのデモンストレーションを披露。アーケードゲームとの親和性の高さを見せつけた（ちなみに後年には、メガドライブと互換性のあるシステム基板、Cボードも登場。対応作は『ぷよぷよ』など）。

一方、画面を映し出すためのグラフィックチップは、独自設計のものを搭載。512色中64色まで使用可能なグラフィックスや、巨大なキャラクターを容易に描き出すスプライト表示能力、2枚を独立して動かせる背景面といった機能から、ファミコンを代表とする8ビット機とは一線を画する映像表現を可能としていた。

サウンド面にしても、標準で4オペレータ×6音同時のステレオ出力が可能なFM音源を採用。3音同時発生のPSG音源や、1音ながらもリアルな生音のPCM音源までをも使用可能とし、きらびやかなサウンド表現を実現した。また、CPUへの負荷を軽減するため、サブCPUとしてZ-80A（マークⅢのメインCPUと同じ）を搭載。本体の前面には、ボリューム出力付きのステレオサウンド端子を装備し、音へのこだわりも感じさせる設計だった。

ただ、そのようなポテンシャルの高さを備えたメガドライブだったが、それを活かすためのソフトのラインナップには多少の問題があった。本体と同時発売のソフトは『スーパーサンダーブレード』と『スペースハリアーⅡ』。8ビット機では難しかった体感ゲームの移植をアーケードに近いクオリティで実現する様をアピールはしたものの、3Dシューティングという同ジャンルのソフトが2本きりという選択肢のなさは、いかんともしがたかった。また、本体発売から半年近くは（サードパーティーの参入もなく）、セガ製タイトルが月に1〜2本登場するという状況が続き、勇み足の本体発売とも取れる様相を呈していた。

そうした状況を一変し、初期メガドライブを盛り上げた立て役者が、カプコンの人気アーケードゲームの移植タイトル群だった。セガみずから移植開発にあたった『大魔界村』や『フォゴットンワールズ』などは、高いプログラム技術による抜群の完成度はもとより、移植するタイトルの選定の適正さでも当時のゲーマーの心をつかんだのである。加えて、メガドライブの性能があったからこそ実現したセガ純製の『ザ・スーパー忍』や『ゴールデンアックス』が登場。'80年代末時点で「アクションゲームに強いメガドライブ」というイメージが形成されると同時に、本体の普及も進んでいった。

本格参入したライセンシーの力

8ビット時代、セガのゲーム機はセガ・ブランド（発売）タイトルの専用機だった。元来アーケードを専門とし、業界トップクラスの開発力を有していたセガは、一部の例外を除いて、コンシューマーでもほとんどのソフトを自社内でまかなっていた。ソフトの供給形態というものは、"自社で開発（移植）して自社で販売"、"開発（移植）を他社に委託して自社名義で販売（OEM）"、"開発・販売とも他社に委託（ライセンシー、サードパーティー）"の3種に大別できるが、マークⅢ末期までのセガにはライセンシーが皆無だったのだ。

言うまでもなくハードを支えるのは良質なソフトである。自社開発のタイトルに加え、強力なライセンシーの参入によって業界を席巻していたライバル機ファミコンを向こうに回し、数・種類の両面でより充実したラインナップを望むとなると、ハードメーカー1社の開発力でどうにかなる問題ではない。そこで、セガはメガドライブの登場に合わせて、少しずつではあるが、開発・販売・流通等のライセンシーへのサポート体制を整えていく。

初期のライセンシーメーカーの顔ぶれとしては、すでに家庭用ゲーム事業を開始していたタイトーやメサイヤだが、特筆すべきは、テクノソフトやマイクロネットといったパソコン系ソフトハウスの存在だろう。なかでも、ライセンシータイトル第1号となったテクノソフトの『サンダーフォースⅡMD』は、ユーザーはもとより、セガの開発スタッフでさえも、その技術力、完成度の高さに驚かされたという。こうした刺激が、セガとサードパーティーとの在りかた――ひいてはメガドライブの未来に明るいきざしを見せたのは、まぎれもない事実だ。

その後、メガドライブの発売から1年と少し、'90年代に突入すると、すでに参入を表明していたメーカーの開発も進み、立て続けにライセンシー製のタイトルが登場。やきもきしていたユーザーをホッとさせる（ナムコなどは、他機種とは明らかに異なるラインナップをメガドライブで展開して、一部のユーザーを不安がらせもしたが……）。以降、ライセンシータイトルは年を追うごとに増加し、メガドライブ最後のソフトが発売される1996年までには、最終的に60社以上のメーカーから300本以上のソフトがリリースされることになる。

果たされなかったパソコン化構想

「ビジュアルショック！ スピードショック！ サウンドショック！」のキャッチコピーで発売されたメガドライブ。当然、ゲーム専用機の印象が強いのだが、じつは当初からモデムやキーボード、2インチフロッピーディスクドライブなどの発売がアナウンスされ、ホームパソコンへの拡張展開も打ち出されていた。こういった"パソコン機能"や"マルチメディア構想"が、すべてのハードに見られるのもセガ・コンシューマーの興味深い点といえる。

⬆絶妙なゲームバランスが攻略意欲をあおる『大魔界村』（メガドライブ版）。移植作業には中裕司氏も参加した。

先陣をきって1990年11月に発売されたのは、メガドライブで通信ゲームを楽しむためのメガモデム。発売と同時にゲームの配信サービス『セガ・ゲーム図書館』(詳細はP134)も開設され、わずかではあるが通信対戦可能なソフト(『TEL・TELまあじゃん』など)が登場した。1200bpsという通信速度の遅さ(=配信ソフトの容量にも関係)、通信対応ソフトの不足といった問題から総利用者数は10000人弱に止まったが、パソコン通信が主流であったこの時代に、ほかのメーカーが着手すらしていなかった通信ゲームを実現したという意義は大きい。また、当初はセガにホストコンピュータを設置し、野球ゲームなどの対戦相手を捜す(XBANDやマッチングサービスのような)サービスの構想もあったが、実現には至らず。けっきょくキーボードやFDDも未発売に終わり、メガドライブがパソコンに成長することはなかった。その後、その構想は形を変え、日本IBMとの共同開発によるホームパソコン"テラドライブ"(1991年5月31日発売)で、実を結ぶことになる。

遅れてきたRPGタイトル群

1991年に入ると、メガドライブ用のタイトル総数が100本に迫り、意欲的なアーケード移植を中心としたソフトラインナップもかなりの充実を見せるようになる(ちなみに、ライバルの16ビット機スーパーファミコンが1990年11月21日に発売)。にもかかわらず、いまだユーザーが渇望して止まないジャンルにRPGがあった。すでに『ファンタシースターⅡ』や同『Ⅲ』が登場してはいたものの、本体発売後約2年のあいだに発売されたメガドライブ用のRPGは、わずか5本を数えるのみ。ユーザーが欲したのは、同人気シリーズに肩を並べるクラス、セガハードの看板といえるようなオリジナルの大作RPGだった。

そうした懸念を晴らすかのように、1991年3月に登場したのが、『シャイニング&ザ・ダクネス』だ。

⬆CD-ROMへの初挑戦となったメガCD(写真は2)。そのノウハウは後のサターンへと受け継がれていく。

開発に当たったのはクライマックス。高橋宏之氏(現キャメロット)、内藤寛氏ら、ファミコンの『ドラゴンクエスト』シリーズの制作に関わったクリエーターたちが設立した新会社であった。果たして、『シャイニング&ザ・ダクネス』は随所に意欲的な試みを取り入れつつも、『ドラクエ』に通ずる適度なゲームバランスを実現。マニアックな路線に傾倒しがちだったメガドライブのゲームにも、誰にでも楽しめる"万人向け"RPGが登場した。

さらに、それから間もない1991年8月には、ソニック(クライマックスとの共同出資)、セガ・ファルコム(パソコンゲームの大手、日本ファルコムとの共同出資)と、セガ出資によるゲーム開発会社が誕生。同年6月に設立したシムス(セガの100パーセント出資の子会社)とともに、メガドライブのラインナップ強化——とくにRPGのジャンルを盛り立てていく。その成果は、『シャイニング・フォース』シリーズ(ソニック)や『ぽっぷるメイル』(セガ・ファルコム)、『真・女神転生』(シムス)といったタイトルとして形になった。

また、この流れはメガドライブ末期、1994年のRPG強化企画"メガロープレプロジェクト"へと続き、『新創世記ラグナセンティ』を筆頭に、『サージングオーラ』、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』など、オリジナル・移植を取り混ぜたRPGタイトルが一挙に発表されることになる。

メガCDが果たした次世代への橋渡し

本体発売から3年後の1991年12月12日には、メガドライブ用のCD-ROMドライブ、メガCDが登場。ROMカートリッジとは比べ物にならない大容量、製造コストの安さなどから、次世代のゲーム供給メディアの主役として注目されていただけに、CDメディアを採用したゲーム機の発売は必然の成り行きだったといえる。もちろんその背景には、ライバル機PCエンジンのCD-ROM²システム(1988年12月4日発売)や、国内でも不動の地位を築いていたスーパーファミコンへの対抗手段という意識も大きかっただろう(未発売に終わったが、当時は任天堂からもスーパーファミコン用CD-ROMドライブの発売が予定されていた)。

メガCDが特徴的だったのは、単なるCD-ROMの読み込み機能だけではなく、スプライトの回転・拡大・縮小表現やPCM音源の追加といった、拡張機能を実現していた点である。マークⅢで見られる"機能の後付け"が見られる点や、ゲーム機のスペックを気にするマニアの視点からは、「回転・拡縮機能を標準搭載していたスーパーファミコンと肩を並べた」とさえ映ったものだ。

こうして鳴り物入りで登場したメガCDだが、発売からしばらくのソフトラインナップは、残念ながら寂しいものだった。いかにも急ごしらえで制作されたソフトが悪印象を植え付け、マニア専用のハードいう烙印すら押されかねない立場であった。

そうした状況が改善されたのは、1992年後半に入ってから。メガCDの機能を活かしたタイトル——ゲームアーツの『ルナ ザ・シルバースター』などの登場にともない、徐々にハードの販売台数も伸びはじめる。さらに後年には、同社による『シルフィード』やマイクロキャビンの『幻影都市』といったライセンシーメーカーの良作が登場。セガからも『シャイニング・フォースCD』や『ソニック・ザ・ヘッジホッグCD』といった看板タイトルのCD版が発売され、なかなかの賑わいを見せることになる。"バーチャルシネマ"シリーズと銘打った一連のタイトル(『ナイトトラップ』、『夢見館の物語』、『AX-101』など)は、ムービーを多用したCDメディアならではのゲーム性を開拓。『スイッチ』ら一風変わったセンスのソフトとともに、ゲームというジャンルの新しい広がりを期待させた。

海外で任天堂と互角以上に渡り合ったジェネシス

一方、1988年のメガドライブ発売から約1年後、セガは海外での16ビット機展開もスタート。まずは北米にて、GENESIS(ジェネシス:創世記)と名付けた本体を武器に、海外版ファミリーコンピュータの"NES(Nintendo Entertainment System)"=任天堂が席巻していたコンシューマー市場へと切り込んでいった(詳細はP148)。しかし、時をほぼ同じくして、任天堂も海外版のスーパーファミコン"Super NES"を投入。海外でも、セガと任天堂の一騎討ちの様相を呈し始める。熾烈なシェア獲得を演じた両社の競争は、互いにハードの価格を値下げするところにまで発展。当初199ドルで発売されたジェネシスは、段階的に値下げを敢行し、最終的には129ドルという価格にまで下げられた。

ターニングポイントは1991年。日本よりも1ヵ月早く欧米で発売された『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』だった。ゲームとしての完成度に加え、効果的なCM戦略も追い風となり、市場を独占とまではいかずとも、任天堂を突き放すことに成功したのである。それ以降、ジェネシスは日本とは比較にならない好調ぶりを見せはじめる。これは『ソニック』が海外受けするキャラクターだったことに加え、優秀なライセンシーによるところも大きい。アメリカ人が好むスポーツゲーム(アメリカンフットボール、バスケットボールなど)の名作を多数作ったエレクトロニック・アーツや、名門アタリの流れを汲むテンゲンといったメーカーが、自社の人気タイトルをつぎつぎとジェネシスで発売したのである。

⬅メガドライブ後期には、キラータイトルの販促ビデオが制作されるなど、プロモーション活動も本格化した。

こうした海外の好調の波は、日本のメガドライブ市場にも海外系ソフトの進出という形で伝わった。当時は海外系ソフトというと、操作性やキャラクター、ゲーム内容にクセのあるものが多く、日本人にはなじみにくいものが大半だった。しかし、その中から発想が斬新なものや、バタくささが逆に妙味を出しているものなど、独自の魅力を備えたタイトルが顔を出してきたのである。それらはテンゲンやエレクトロニック・アーツ・ビクター、アクレイムジャパン、ビクターエンタテインメントなど、海外メーカーの関連会社などによって、積極的にメガドライブにもローカライズ(翻訳)移植されていく。その個性は、世界の広さを感じさせる多様性に富んだラインナップを形成し、メガドライブ・ゲームのひとつのカラーとして定着していくのである。

ハード性能を活かした良質なソフトが充実

こうして(海外がメインではあるが)市場を確立してきたメガドライブ。こと国内においても、『ソニック』が発売された1991年後半を境にゲームファンの注目を浴び、着実にユーザーを増やしていく。みずからを"メガドライバー"(MEGA DRIVE+er)と称する、熱心なセガファンが増えたのもこの時期からといえるだろう。

また、このころになると各メーカーもハードの特性を熟知し始め、メガドライブのスペックを使いこんだソフトをリリースするようになってくる。それまでのメガドライブ用ソフトは、8ビット時代のソフトの延

長線という雰囲気が強かったが、ようやくハードとソフトがかみ合った独自色が出始めてきたのだ。そのもっとも顕著な例が、1992年11月の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』の登場である。全世界で400万本のセールスを記録した前作の続編ということもあるが、メガドライブの機能をフルに活用したゲーム内容（前作以上のスピード感、2P対戦など）は、またしても世界的熱狂を持って迎えられた（余談だが、こうしたムーブメントはなおも続き、海外でのアニメ制作や『ソニック＆ナックルズ』を使った世界規模のゲーム大会まで行われた）。また、開発リーダーの中裕司氏が、初めてその姿を公に現したのもこの時期。当時はまだ、クリエーターが表に出て直接語ること自体が少なかったため、このオープンさは新鮮に映った。

さらに、勢いづくメガドライブ市場に呼応して、コナミやカプコンなどの大手メーカーが参入。1992年の12月6日には東京の両国国技館を借りきって、セガ主催の一大イベント"遊星セガワールド"を開催。メガドライブやアーケード新作の展示、高橋由美子、所ジョージなどのゲストステージなどが催され、3交替制で約12000人のファンを動員。この時点でのメガドライブ陣営は、好調の兆しともとれる明るい話題が連続した。

翌1993年ともなると、ハードの機能を活かしたソフトが前年以上に増えてくる。セガが『ベア・ナックルⅡ』、『エコー・ザ・ドルフィン』、『ファンタシースター ～千年紀の終りに～』などのタイトルでハードを引っ張っただけでなく、新旧サードパーティーもにわかに活気づき、林立といっていいほど名作が登場したのだ。また、タイトルごとの方向性も、アーケード移植、家庭用オリジナル、人気作の続編、海外ものと、見事なほどバリエーションに富んでいた。ユーザーがどれを選んでいいか迷うほど質・量ともに恵まれた1993年は、まさにメガドライブの当たり年といえるだろう。

←遊星セガワールドの広告イラスト。事前応募による、抽選招待制だった。

さらなる可能性を特殊カートリッジで追求

1994年にはじつに6年目を迎えるメガドライブだったが、前年からの勢いをキープし、（決して大きくはないながらも）好調な市場を形成。このころには実力派メーカーによるハード研究も極まり、性能の限界に迫るソフトがラインナップを賑わせた。

1994年3月に移植された『バーチャレーシング』はその顕著な例だろう。かつてアーケードゲーム市場にその作品が登場した際の人々の驚きは、かなりのものだった。というのも、当時はまだ、ポリゴンによる立体表現自体が目新しかっただけでなく、プレイヤーが任意に視点を変更できる"V.R.ボタン"の発明など、その技術がきちんと活かされているゲームなど皆無に近かったからだ。自然、メガドライブユーザーも『バーチャレーシング』の移植を（不可能にだと感じつつ）渇望したが、いかんせんハード性能は違ううえに、メガドライブにポリゴン機能はない。だからこそ、ソフトにポリゴン演算用のDSPチップ"SVP（SEGA Virtual Processor）"を搭載することで移植を実現してしまった（力技ともいえる）セガの技術力に、ユーザーは二度驚いたのである。

そうした特殊カートリッジの例はほかにもある。1994年の5月に発売された『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』は単体でもきちんと遊べるソフトだったが、全6ゾーンをクリアーしても謎が残るなど、若干もの足りない部分もあった。それが、5ヵ月後に発売された『ソニック＆ナックルズ』のカートリッジを合体（ロックオン機能）させると、何とゾーン7以降と、新キャラクターのナックルズでのプレイが可能に。単体でも遊べる2本を合わせることで、壮大な完全版になるという仕様だったわけだ。

だが、こうした意欲的なソフトがリリースされる反面、1993年9月の発表を皮切りにセガの新型ゲーム機"サターン"の情報が少しずつ露出するようになると、ユーザーの興味は徐々にメガドライブから遠のき始める。1994年には、当時社会現象にまで膨れ上がっていた『バーチャファイター』のサターン移植が決定。ソニーが発売する新型ゲーム機プレイステーションの姿も見え始め、"次世代機戦争"が本格化しようというころである。

本体バリエーションと周辺機器の豊富さ

海外での高い人気や、ハードの寿命の長さもあり、じつに多種多様なバリエーションが登場したのもメガドライブの特徴だ（詳細はP106）。セガから発売されたものだけでも、据え置き型の本体が2種類（メガドライブ／同2）。CD一体型の機種が2種類（ワンダーメガ、海外発売のマルチメガ）に、携帯用が2種類（メガジェット、海外発売のNOMAD）と、まさに出しも出したり状態。これにビクターやアイワといった他メーカーのハードを加えると、その種類は軽く2桁を超えることになる。ユーザーとしてみれば、新機種が出るごとに下がる価格や、選択肢の豊富さはありがたかったが、逆にあまりのバリエーションの多さにとまどいを感じたのも事実。

こうした現象は本体だけでなく、周辺機器にも及んでいる。メガドライブ2の発売と同時に登場したファイティングパッド6Bなどがそれだ。6つのボタンが2列に並ぶその仕様は、明らかにカプコンの人気格闘ゲーム『ストリートファイターⅡ』の移植を前提としたものであった。にもかかわらず、同時期にカプコンの参入や同タイトルの移植はまったく発表されておらず、ユーザーを困惑させることになる（その後、1993年9月に移植版『ストリートファイターⅡダッシュプラス』が登場）。

そうした不可思議な逸話とは逆に、ライセンシーの熱意がセガを動かした、ちょっとイイ話も存在する。アタリ作品の移植で有名なテンゲンが『ガントレット』の4人プレイを実現するため、自社で独自にマルチタップを試作。その設計のよさがセガに認められ、純正品として発売されることになったのである。また、そのタップがあったからこそ、『幽遊白書 魔強統一戦』に代表される多人数プレイソフトが登場したのだから、おもしろいものだ。

そして、数ある拡張機器の中でも極めつけともいえるのがスーパー32X。サターン発売から約10日後の1994年12月3日、奇しくもソニーのプレイステーション本体と同日に発売された、メガドライブ用のアップグレードブースターである。これはジェネシスが好調だった海外市場の強い要請によって開発されたものだが、CPUにサターンと同じSH2を搭載。処理速度の向上はもちろん、秒間20000ポリゴンの描画や、32768色同時発色のグラフィック機能、PWM音源の追加などにより、当時アーケードで稼動したばかりの『スターウォーズ・アーケード』の移植などをやすやすと実現した。結果的には、優れたスペックに反して投入時期があまりに遅かったこともあり、国内での発売ソフトはわずかに18本。ファンのコレクターズアイテムという位置づけで幕を閉じることとなったのが残念である（海外ではCDメディアでのタイトルも発売されている）。

熱心なユーザーに支えられたメガドライブ

こうして振りかえってみると、歴代のセガ・コンシューマーハードの中で、メガドライブはもっともその歴史が長かったことがわかる。1988年10月のハード発売から、1996年初頭に最後のソフトが発売されるまで、じつに7年以上もの年月にわたってソフトが供給され続けているのだ。市場の6割以上を占めたとされる海外（欧米や南米）に至っては、さらにプラス2～3年もの期間、新作タイトルが発売。加えていうなら、ライセンス供与の形で、ドリームキャスト登場以降も現役ハード"ジェネシス3"として活躍し続けた（詳細はP149）。

そうした長い歴史の中では、ライセンシーメーカーの本格参入など、セガという会社の方向性までをも左右するような大きな出来事があった。メガCDやメガモデムの発売など、チャレンジャブルな試みも数多く行われた。すなわち、メーカーとユーザーの両方が、つねにエキサイティングな体験を共有した時代だったといえる。現在も"セガファン"を自称する人は数多いが、なかでも「メガドライブのころのセガが好きだった」という人間が多いのも、うなずける話と言えるだろう。後継機サターンが発売されたあとも、少ない本数ながらも1年以上もソフトが供給されていた事実。これこそ、メガドライブを熱く支え続けるユーザーが確かにいたことの証明ではないだろうか。

復刻された『ファンタシースター』

1作目がマークⅢ、2～4作目はメガドライブで発売された『ファンタシースター』。『Ⅱ』でシリーズの人気に火がつくと、後年、1作目のメガドライブ移植版が懸賞用の限定ソフトとして登場。すると、新規のファンや未プレイのユーザーから大きな反響が集まり、セガがそれに応えるかたちで1994年3月25日に『復刻版』として一般販売された。

←ゲーム内容はマークⅢ版と同じ。ただし、もとの美しいFMサウンドはPSG音源のみに……残念。

MEGA DRIVE GAME GRAFFITI

メガドライブ用のソフトは、自社生産を行っていた一部のライセンシータイトルを除き、大多数がセガの統一規格に基づいてパッケージデザインされた。プレイ人数やゲームジャンルを示すアイコン表記が登場したのも、この時代からである。

PACKAGE

初のプラスチック製

外箱は耐久性に優れた黒いプラスチックケース。表面を覆う透明ビニールカバーの中に、両面回り込みのパッケージイラスト紙が挟み込まれている。ケース内にトレイの類いはなく、ROMカートリッジと取扱説明書を突起にはめ込むように固定収納。

約180(縦)×130(横)×25.5(厚さ)mm

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

CARTRIDGE

黒いカートリッジ

メガドライブ本体との調和が美しい、黒く丸みのある外観で統一。左側面には、電源投入時にカートリッジが外れないように固定する、ストッパー用のミゾがついている。容量的には2～24M(メガ)とさまざまで、晩期には40Mの大容量も登場した。

約69.5(縦)×107(横)×17(厚さ)mm

ソフト・表面

ソフト・裏面

OTHER

取扱説明書

約164.5(縦)×95(横)mm

メガドライブ以降、説明書はフルカラー印刷に。実際のゲーム画面の写真がふんだんに使用され、説明の明瞭さ、見た目の豪華さが格段に向上。構成もソフトの内容によってさまざまで、世界観の紹介だけで数十ページにも及ぶミニ本のようなものも。

➡サンソフトのタイトルは、セガ標準とは逆の右開きのパッケージを採用。外箱のサイズもひと回り小さくなっている。

⬅EAVのカートリッジはジェネシス版同様、やや縦長、正方形に近いデザイン。

メガCDロム

セガハード初のCDメディアとして登場したメガCDは、540MB(メガバイト)というROMカートリッジとは比べものにならない大容量を可能とした。ソフト面では、ゲームアーツを筆頭にライセンシーの活躍が目立った媒体でもある。

PACKAGE

標準的なCDケース

パッケージは標準の音楽CDとほぼ同規格の透明プラスチックケース。そのため、ケース内に封入されている取扱説明書の表紙がCDジャケットを兼ねている。そのジャケットは、左下にプレイ人数やジャンル、対応周辺機器などのアイコン表記、右上隅にメガCDロゴ、右下隅にセガロゴと、すべて一定の仕様に従ってデザインされているのが特徴。同様にバーコード入りの帯も付属された。

約124(縦)×142(横)×10(厚さ)mm

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

CD-ROM

12cmディスク

コンパクトディスクをコンピュータ用の記憶媒体として使用。12cmのディスクに540MBの情報を蓄えられる。ユーザーの書き込みは不可。

約120(直径)×1.2(厚さ)mm

CD・表面

メガドライブ用の機能拡張機器、スーパー32Xと併用して使う専用ソフトは、パッケージ・カートリッジとも独自のデザインが採用された。登場時期的に日本での発売タイトルは全18本と少数に終わったが、内容的にはどれも粒ぞろいだった。

PACKAGE

紙製のパッケージ

通常のメガドライブ用とほぼ同サイズながら、外箱は紙製。中に紙トレイが入っているのが特徴で、その上にカートリッジが収納されている。

約180(縦)×130(横)×24(厚さ)mm

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

CARTRIDGE

スマートな薄型

通常のメガドライブ用よりも若干横幅は大きいが、薄型のためにスマートな印象。16～32Mと、平均的に大容量のチップが搭載された。

約72.5(縦)×112.5(横)×16.5(厚さ)mm

ソフト・表面

ソフト・裏面

スーパーサンダーブレード

セガ／SHT1／5800円／1988年10月29日発売

体感アーケードゲーム『サンダーブレード』の移植。擬似3Dのシーンとトップビューのシーンが交互に展開するシューティング。マークⅢ移植版に比べて格段に画面は美しくなったが、ハード初期の作品だけに3D処理が若干ぎこちない。メガドライブ本体と同時発売のソフト。

ヘリコプター独特の浮遊感を再現した操作感覚が特徴。

スペースハリアーⅡ

セガ／SHT1／5800円／1988年10月29日発売

体感アーケードゲーム『スペースハリアー』の続編として発売された、メガドライブ用の完全オリジナル作品。迫り来る敵編隊を撃破していく3Dシューティングという内容は前作と同じだが、敵キャラやサウンドのセンスはほとんど別物。メガドライブ本体と同時発売のソフト。

続編というより別の世界での『スペースハリアー』外伝。

獣王記

セガ／ACT1～2／5800円／1988年11月27日発売

同名アーケードゲームの移植版。獣人族の戦士がスピリットボールを集めることで、マッスルボディや獣人（ウルフ、ドラゴン、ベアなどステージごとに異なる）に姿を変えながら戦うサイドビューのアクション。シンプルでシビアな全5ステージ。ふたり同時プレイも可能。

変身後の豪快な性能で敵を倒すのは、カタルシス満点。

おそ松くん はちゃめちゃ劇場

セガ／ACT1／5500円／1988年12月24日発売

アニメにもなった赤塚不二夫のギャグマンガ『おそ松くん』のゲーム化。おそ松くんがイヤミに捕らえられた兄弟の救出に出かけるアクションゲーム。操作性が悪い、全3ステージしかないなど、多分に問題のある完成度。'88年12月に発売された唯一のメガドライブ用ソフト。

赤塚不二夫独特の世界観を再現……と言えなくもないが。

アレックスキッド 天空魔城

セガ／ACT1／5500円／1989年2月10日発売

セガの初期看板キャラのひとり、アレクが主役のアスレチックアクションゲーム。マークⅢ用『ミラクルワールド』の続編的な内容で、アレク主演としては4作目。じゃんけん勝負のボス戦、プチコプターやホッパーといった乗り物など、バラエティ色の強いステージ構成だ。

パンチやジャンプで道を切り開いていくアクション。

ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに

セガ／RPG1／8800円／1989年3月21日発売

マークⅢ用『ファンタシースター』の続編。前作から千年後のアルゴル太陽系を舞台に、ユーシス、ネイら8人（パーティー編成は4人まで）が世界異変の謎に迫る。前作で好評だったアニメーション処理の戦闘シーンは引き継がれたが、3Dダンジョンは2Dタイプに変更された。

8人のプレイヤーキャラはみな個性的。戦法も異なる。

96 P118-133

スーパー大戦略

セガ／SLG1～4／6800円／1989年4月29日発売

システムソフトのパソコンゲーム『大戦略Ⅱ』の移植をベースに、オリジナルの戦闘シーンを追加したウォーシミュレーション。サンダーブレードやF-14XXが隠しユニットとして登場するなど、セガハード用ならではの付加要素もあり。交互の操作になるが、4人対戦も可能。

CPUの思考待ち時間が、ものすごく長いのだけが難点。

大魔界村

セガ／ACT1～2／6800円／1989年8月3日発売

カプコンの同名アーケードゲームの移植版。騎士アーサーとなって魔界を強行突破し、さらわれた王妃を救うサイドビューのアクション。一部の背景などは省略されたが、多彩な武器や魔法攻撃、手応え十二分の高難度のバランスなど、ゲーム性はアーケード版を遜色なく移植。

アーケードのプレイ感覚を完全再現。2周するのも同じ。

スーパーハングオン

セガ／RAC1／6000円／1989年10月6日発売

同名の体感アーケードゲームの移植版。世界各地の4つのコースをターボ機能搭載のバイクで走破していくレースゲーム。メガドライブへの移植に際して、レースの獲得賞金でマシンをチューンしていくオリジナルモードを追加。砂漠や都会など、国際色豊かなコースが楽しい。

コースレイアウトは、ほぼアーケード版そのままだ。

フォゴットンワールズ

セガ／SHT1～2／6000円／1989年11月18日発売

カプコンのアーケードゲーム『ロストワールド』の移植版。自機の周囲を浮遊するサテライト（武器）と全方向に撃ち分けられるショットが特徴のシューティング。特殊なコンパネ（ローリングスイッチ）を用いたアーケード版の操作形態は、巧みなアレンジで再現されている。

ステージふたつと音声はカットされたが移植度はなかなか。

ザ・スーパー忍

セガ／ACT1／6000円／1989年12月2日発売

アーケード版『SHINOBI』の続編にあたるメガドライブ用オリジナルの忍者アクション。4種類の忍術や八双手裏剣などを駆使して、ジョー・ムサシがネオジードに戦いを挑む。版権の都合で一部のボスのグラフィックが差し替えられたバージョンも存在することは、わりと有名。

音楽は当時ファルコム作品などで名をはせた古代祐三。

TATSUJIN

セガ／SHT1／6000円／1989年12月9日発売

いまは亡き東亜プラン開発の同名アーケードゲームを移植。3種類のパワーアップショットと達人ボムで戦う縦スクロールシューティング。異常に難しいゲームバランスや自機の派手な攻撃など、アーケード版の雰囲気を忠実に再現！　設定難度によってエンディングが変化する。

タイトルどおり難度も達人級。多数ある安全地帯が頼り。

ヴァーミリオン

セガ／RPG1／8500円／1989年12月16日発売

父の仇の皇帝を倒すため、8つの指輪を求めて旅するファンタジーRPG。移動時は3Dと2Dのマップ画面を同時に表示。戦闘シーンでは固定画面のアクションに切り替わる。S.S.T.バンド（当時のセガのサウンドチーム）や体感ゲームのスタッフが手がけたことでも話題になった。

ボリューム的には、かなりあっさりした内容。音楽は◎

ゴールデンアックス

セガ／ACT1～2／6000円／1989年12月23日発売

同名アーケードゲームの移植版。デス＝アダーに復讐するため、3人の戦士（ゲーム中はふたりまで同時参加可能）が闘うヒロイックファンタジーアクション。多彩な剣技と派手な魔法で敵をなぎ倒す爽快感はなかなか。移植に際して、ステージ構成は若干アレンジされている。

メガドライブではオリジナル続編が2作発売されている。

ソーサリアン

セガ／RPG1／7000円／1990年2月24日発売

日本ファルコムの同名パソコンゲームの移植。ペンタウァの冒険者が世代を越えてさまざまな事件や謎に挑むオムニバス形式のRPG。10本のシナリオはすべてメガドライブ版オリジナル。7種の星を合成して生み出す多彩な魔法や60種もの職業など、システム面での奥も深い。

キャラには寿命があり、その能力は子孫へと受け継がれる。

時の継承者 ファンタシースターⅢ

セガ／RPG1／8700円／1990年4月21日発売

セガの看板RPG『ファンタシースター』の3作目。シリーズ作品としてのストーリーのつながりなどは少なく、独自のSF世界を形成している。結婚イベントによって主人公（子孫）が分岐し、最終的には3世代の物語として完結するのが最大の特徴（エンディングは4種類）。

シリーズでは異端視されがちだが、独特の敵などは必見。

DJボーイ

セガ／ACT1／6000円／1990年5月19日発売

KANEKO開発の同名アーケードタイトルの移植。ローラースケート少年がガールフレンドを救出するために闘うアクションゲーム。移植に際して、ふたり同時プレイやデーモン小暮が登場するデモはカットされた。バックに流れるラップサウンドなど、全体のノリはストリート系。

強制スクロールでローラースケートの疾走感を演出。

コラムス

セガ／PZL1～2／5500円／1990年6月30日発売

同名アーケードゲームの移植。3個ひと組で落ちてくる宝石をひたすら消していく"落ち物"アクションパズルの名作で、宝石は同色のものを縦、横、斜めに3個以上並べると消滅する。タイムトライアルやフラッシュモードなど、メガドライブ版オリジナルのモードも追加された。

『テトリス』とともに落ち物ブームを生んだ元祖的作品。

Quiz 解答はP305

Q16：メガドライブ版『スーパー大戦略』で、隠しマップのデザインになっているセガ・キャラクターは？
Q17：メガドライブ版『北斗の拳 新世紀末救世主伝説』で、エンディングの最後に表示される一文は？
Q18：北米版ジェネシスで、マスターシステムのソフトが使用可能になる周辺機器の名称は？

スーパーモナコGP

セガ／RAC1／6000円／1990年8月9日発売

F1レースを題材にした同名アーケードゲームの移植版。本来のモナコGPモードに加えて、世界の全16コースを2年間転戦する、メガドライブ版オリジナルのワールドチャンピオンシップモードを追加。エキゾーストノートの演出など、2D系レースゲームの中でも屈指の臨場感！

実際のF1さながらに、国際色豊かなコースが楽しめる。

マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

セガ／ACT1～2／6000円／1990年8月25日発売

マイケル・ジャクソン主演の同名映画を、本人の企画協力のもとにアクションゲーム化。マイケル得意のブレイクダンスで囚われの子供たちを救出する。映画のシーンを再現したダンスアクションや、マイケルのヒット曲を使ったBGM（インスト）など、スタイリッシュな演出。

マイケル独特のシャウトやベットのバブルスなどが痛快。

ストライダー飛竜

セガ／ACT1／7000円／1990年9月29日発売

カプコンの同名アーケードゲームの移植版。近未来を舞台に、超A級ストライダーの飛竜がグランドマスターの野望を粉砕していく。飛竜の多彩かつ華麗なアクションや、見せ場連発のステージ構成で人気沸騰。当時としては大容量の8メガロムを使った移植も話題になった。

移植度の高さは『大魔界村』に匹敵。両断攻撃も爽快！

アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険

セガ／ACT1／4800円／1990年11月21日発売

囚われのミニーを救出するため、ミッキーマウスが宝石を捜すアクション。リンゴ投げや、ヒップアタック（ジャンプ中のみ使える）を使って進んでいく。ディズニーアニメをそのまま再現したようなキャラクターの躍動感あふれる動き、メルヘンチックなステージが美しい。

色使いのきれいなグラフィック。かわいいしぐさも秀逸。

シャドーダンサー ザ・シークレット・オブ・シノビ

セガ／ACT1／6000円／1990年12月1日発売

同名アーケードゲームのアレンジ移植版。忍者ハヤテが親（ジョー・ムサシ）の仇を討つために戦うアメリカン忍者アクション。ステージ構成やボスなどに大幅な改良が施されており、1ダメージでミスになるシビアさがつねに緊張感を漂わせる。ノリのいいBGMは必聴！

敵に飛びついて動きを封じてくれる忍犬ヤマトが相棒だ。

クラックダウン

セガ／ACT1～2／6000円／1990年12月20日発売

同名アーケードゲームの移植版。敵基地に潜入し、指定された位置に時限爆弾を仕掛ける迷路アクション。壁にはりついて弾をかわしたり、敵の死角から直接攻撃するなど、小さい画面ながらもキャラの動きは細かい。分割された個別の画面で、ふたり同時協力プレイが可能。

ひとりでもふたりでも、プレイ時のメイン画面は半分。

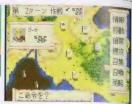
ゲイングランド
セガ／ACT1～2／6000円／1991年1月3日発売

同名アーケードゲームの移植版。各ステージに取り残された戦士を救出して仲間（自キャラ）にしながらロボット兵士を倒していく、戦略要素の強いアクション。総勢20種にもなる自キャラはすべて武器の特性が異なるので、各面の地形や敵の配置によって使い分けることが重要。

メガドライブ版オリジナルの現代ステージも登場する。

バハムート戦記
セガ／SLG1～4／6800円／1991年3月8日発売

8人のマスターからいずれかを選び、バハムート大陸の覇者となるべく軍勢を率いて戦うファンタジーシミュレーション。戦闘シーンは一般的なヘックスタイプのほかに、アクションモード、簡易モードが用意されている。シナリオによっては4人までの対戦プレイも可能。

特定条件を満たすと見られる真実のエンディングも……。

シャイニング&ザ・ダクネス
セガ／RPG1／8700円／1991年3月29日発売

クライマックス開発の初作品にして、記念すべき『シャイニング』シリーズの第1弾。3Dタイプのダンジョンを3人パーティーで冒険するRPGで、すべてが主人公視点で進行するシステムが特徴。アイコンによるコマンド選択など、感覚的に遊べる作り から"体感RPG"と称された。

キャラデザインは続く「～フォース」も手がけた玉木美孝。

ボナンザブラザーズ
セガ／ACT1～2／6000円／1991年5月17日発売

同名アーケードゲームの移植版。ふたりの泥棒（義賊）が悪徳商社やカジノに忍び込み、悪事の証拠を盗んで脱出するサイドビューのアクション。麻酔銃で気絶させたり、家具のすきまに隠れたりして、できるだけ警備員に見つからないように進んでいくという独特のノリが魅力。

上下2分割画面を使ったふたり同時プレイが楽しい。

アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦
セガ／SLG1～7／8700円／1991年6月17日発売

第二次世界大戦のドイツを主軸にしたウォーシミュレーション。登場する実在兵器の豊富さ、実際のドイツの侵攻をシナリオで再現するなど、とにかくマニアックな内容。『スーパー大戦略』からシステムもさらに改良されたが、CPUの思考待ち時間の長さは相変わらず……。

マップも史実に基づいているので、後半はアメリカに苦戦。

エイリアンストーム
セガ／ACT1～2／6000円／1991年6月28日発売

同名アーケードゲームの移植版。3人のバスターが街にはびこるエイリアンを退治するシューティングアクション。ステージは横スクロールアクション、強制スクロールのシューティング、擬似3Dシューティングの3種類。移植に際し、各構成は若干アレンジされている。

ゲーム性は『ゴールデンアックス』の進化版といった印象。

Quiz 解答は P305

Q19：メガドライブ版『ぷよぷよ通』で、主人公アルルの声を担当したアイドルは？
Q20：メガドライブの機能を内蔵したDOS／Vパソコン、テラドライブのOSは？
Q21：メガドライブの機能を内蔵したDOS／Vパソコン、テラドライブ専用の唯一のソフト名は？

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
セガ／ACT1／6000円／1991年7月26日発売

セガのマスコットキャラ、ソニックのデビュー作品。高速で360度ループを駆け抜ける圧倒的な疾走感、ポップなグラフィック&サウンドなど、従来のアクションゲームの枠を打ち破るトータルデザインで話題に！ 音楽プロデュースはドリームズ・カム・トゥルーの中村正人。

最初にアメリカでブレイク。続いて世界中で大ヒット！

ベア・ナックル 怒りの鉄拳
セガ／ACT1～2／6000円／1991年8月2日発売

メガドライブオリジナルの殴り系アクション。ミスターXの悪事に対抗すべく、元警官の3人が夜の街を舞台に戦う。キャラは小さめだが、技の爽快感やテンポ、ノリのいいハウスサウンドなど遊びがいは十分。ふたり同時プレイも可。以後シリーズ化し、『Ⅲ』まで発売された。

シリーズを通してサウンドは古代祐三（『Ⅲ』は監修のみ）。

アウトラン
セガ／RAC1／7000円／1991年8月9日発売

同名の人気体感アーケードゲームのメガドライブ移植版。マークⅢから格段にハード性能が上がったこともあって、本来のアーケード版にかなり近い移植度。オリジナルBGM（1曲）の追加や、制限時間が大幅にゆるいスーパーイージーの難易度設定など、付加要素もまずまず。

マークⅢ版ではカットされたタイトル画面もしっかり再現。

ジュエルマスター
セガ／ACT1／6000円／1991年8月30日発売

若き精霊使いが魔物の征伐のために、指輪の魔力を駆使して戦うサイドビューのアクション。ステージを進むごとに入手できる4系統（地・水・火・風）12種類の指輪は、左右の手にはめる組み合わせ（片手に2個ずつまで）によって、さまざまな攻撃パターンや特殊効果が得られる。

地水火風の4系統の指輪は、それぞれ3段階まで強くなる。

レンタヒーロー
セガ／RPG1／8700円／1991年9月20日発売

ふとしたきっかけからコンバットアーマーをレンタルされた主人公が、街の人々の依頼で人助けや事件解決に奮闘するRPG。戦闘シーンのみ、サイドビューのアクションになる。セガ本社のある羽田周辺をもじった地名をはじめ、キャラからアイテムまでパロディギャグが満載！

セガのB級ノリを逆手に取った作りでカルト的な人気に。

ソード・オブ・ソダン
セガ／ACT1／6000円／1991年10月11日発売

戦士ボルダンとシャルダンが、魔導士の征伐に挑む剣劇アクション。ときどき拾えるポーションは、組み合わせることで回復や攻撃力アップなどが可能。操作の大味さやゲームバランスの粗雑さ、敵の首をはねる描写など、海外作品ならではの妙味が一部で話題になった。

販売はセガだが、もとはエレクトロニック・アーツの作品。

ワンダーボーイV モンスターワールドIII

セガ／ACT1／7000円／1991年10月25日発売

アーケード版、マークIII版（海外）と続く、ウエストン開発のシリーズ第3弾。モンスターワールドを舞台に、戦士シオンが剣と魔法で戦うアクションゲーム。温かみのあるグラフィックや練りこまれたゲームバランス、多彩なギミックはそのままに、RPG要素がより強化された。

セーブ機能付きで、くり返しプレイも苦にならない。

惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

セガ／RPG1／6800円／1991年12月20日発売

ビクターの架空バンド"ファンキーホラーバンド"が登場するRPG。音楽が大好きな宇宙人と少年のふれ合いの物語。戦闘時の攻撃に旋律を用いたり、ミュージカル仕立てのデモが挿入されたりと、ゲームと音楽を融合しようとした作り。セガのメガCD用第1弾として発売された。

全5章だが、半日でクリアーできてしまうというのは……。

トージャム＆アール

セガ／ACT1～2／6800円／1992年3月13日発売

セガ・オブ・アメリカ制作のジェネシス作品を移植。宇宙旅行中に地球に墜落した宇宙人トージャムとアールが、バラバラになった宇宙船のパーツを捜してマップを散策するアクションゲーム。ファンキーなサウンドや妖しいデザインの敵など、海外ならではの妙なセンスが凝縮。

万人向きではないが、ふたり同時プレイが何とも愉快！

シャイニング・フォース 神々の遺産

セガ／RPG1／8700円／1992年3月20日発売

シミュレーションRPGの元祖にして、セガハード独自の人気シリーズ第1弾。記憶を失った主人公が、光の軍勢を率いて闇の軍団と戦う。アニメ処理を多用したシネスコふう画面での戦闘は迫力満点。30人以上にもなる味方キャラから好みのパーティーを編成するのも楽しい。

クライマックスとソニック（現キャメロット）の協同開発。

Art ALIVE

セガ／ETC1／3800円／1992年3月27日発売

セガ・オブ・アメリカ制作の簡易グラフィックツール。フリーハンドで絵を描く作画機能のほか、スタンプ（ソニックやトージャム＆アールも登場）や文字入力、線画の下絵などが用意されている。ただ困ったことに、操作はパッドのみ。完成作品のセーブ機能もついてない。

本格的なツールというより、低年齢層向けのトイに近い。

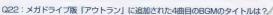
まじかる☆タルるートくん

セガ／ACT1／3880円／1992年4月24日発売

週刊少年ジャンプで連載されていた同名のマンガを、ゲームフリークがアクションゲーム化。タルるートのコミカルなアクションや柔らかいタッチのグラフィックなど、江川達也による原作の雰囲気をうまく表現している。全4ステージとボリュームは少なめだが、丁寧な作り。

タルの声のみ、アニメと同じ声優で収録されている。

Quiz 解答はP305

Q22：メガドライブ版『アウトラン』に追加された4曲目のBGMのタイトルは？

Q23：メガドライブ版『ピットファイター』で、ステージクリアー時に獲得できるボーナスの名称は？

Q24：メガドライブの通信サービスで、独自の映像に連動させたプロ野球全試合の実況情報サービスの名前は？

炎の闘球児ドッジ弾平

セガ／SPT1～2／3880円／1992年7月10日発売

アニメにもなった月刊コロコロコミック連載の同名マンガをゲーム化。弾平たちが世界中のチームとスーパードッジ（ドッジボール）で対決する。原作を抜きにしたスポーツアクションとしてもなかなかの完成度で、熱血マンガならではの必殺シュートの応酬は爽快感あり。

ふたり対戦は原作マンガを知らなくても熱くなること必至。

修羅の門

セガ／SLG1／6000円／1992年8月7日発売

月刊少年マガジンで連載されていた同名のマンガをゲーム化。第2部までのストーリーが反映されている。コマンド選択によって1対1の格闘をくり広げる、シミュレーション性の強いシステムを採用。相手に技が当たるかどうかは間合いや気合い（時間で回復）が関わってくる。

原作の流れを知っていると効果的な技や展開がよくわかる。

クライング 亜生命戦争

セガ／SHT1～2／6800円／1992年10月30日発売

大量発生した変異生物をせん滅していく、横スクロール型のシューティング。4種類から選べる自機は魚型と昆虫型の生物兵器で、それぞれ武器の特性や移動速度（魚型は水中で速いなど）が異なる。全体的に不気味な雰囲気が強く、セガタイトルとしてもかなり異質なカラー。

難易度調整は粗いが、独特のサウンドなど評価は高い。

ランドストーカー 皇帝の財宝

セガ／RPG1／8700円／1992年10月30日発売

トレジャーハンターのライルが、伝説の財宝を求めて冒険するアクションRPG。開発はクライマックス。DDS520と銘打たれたシステムによって、冒険するすべてのフィールドを奥行きのある立体的な地形や仕掛けで構築。立体ならではの、手応えのある謎解きが楽しめる。

操作には若干の慣れが必要だが、遊びがいは十分！

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ／ACT1～2／6800円／1992年11月21日発売

米サンフランシスコ（SOA）を拠点に開発された『ソニック』の2作目。ソニックの弟分のテイルスが加わり、上下2分割画面でのふたり同時プレイが可能になった。その場で加速できるスピンダッシュの導入をはじめ、システム的にもより軽快に。前作同様、音楽は中村正人。

テイルスのかわいらしさにキャラクター人気も爆発！

ぷよぷよ

セガ／PZL1～2／4800円／1992年12月18日発売

同名アーケードゲームの移植。ふたつひと組で落ちてくる"ぷよ"を左右・回転移動させてフィールドに積み、同じ色を縦か横に4つ以上くっつけて消すアクションパズル。CPUまたは人間ふたりで戦う"対戦型"を基本としているのが特徴。以降、大ブームに。開発はコンパイル。

コンパイルのRPG『魔導物語』からのキャラもヒット。

アイ ラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス
セガ／ACT1～2／6800円／1992年12月18日発売

『アイ ラブ～』シリーズ前2作の主人公、ミッキーマウスとドナルドダックが共演するアクションゲーム。低年齢層向けのバランス設定で、ふたり同時プレイの際にはマップ構成が変化するのが特徴。相手を肩車したり、引っ張り出したりといった協力アクションが楽しめる。

メガドライブ用のディズニー作品は軒並み完成度が高い。

マジンサーガ
セガ／ACT1／6800円／1993年2月26日発売

週刊ヤングジャンプで連載されていた永井豪の同名マンガをオリジナルストーリーでゲーム化。横スクロールアクションのスモールモードと、巨大化して対戦格闘ゲームのように闘うビッグモードの2パート構成。関節単位で構成された巨大キャラの滑らかな動きが話題になった。

多関節キャラの生命的でリアルな脈動っぷりは必見！

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス
セガ／ACT1／6800円／1993年3月26日発売

ワンダラスに吸い取られたのび太たちの夢を取り戻すため、ドラえもんが7つの夢の世界を冒険するアクション。ひみつ道具はショックガン（通常武器）ほか数種が登場。ボス戦はあっちむいてホイ、ラストは椅子取りゲームで勝負する。文具セット（カンペンケース等）が同梱された。

起動時には大山のぶ代（ドラえもん）の声で「セ～ガ～」。

ファイナルファイトCD
セガ／ACT1～2／8800円／1993年4月2日発売

アーケードで大ヒットしたカプコンの『ファイナルファイト』を同社の全面監修のもとに移植。1対複数で闘う"殴り"アクションゲームの元祖。音楽やパンチ連打速度の低下を除けば（先行の他機種版にはなかった）ジェシカの下着姿、ふたり同時プレイなども含めてほぼ再現。

新要素は、タイムアタックと一部の新作グラフィック。

スイッチ
セガ／ADV1／8800円／1993年4月23日発売

劇団ワハハ本舗の演劇作家、喰始が企画と演出を担当し、膨大なギャグリアクションを手がけたアドベンチャーゲーム。あらゆるスイッチの動作がおかしくなってしまった世界を正常化するため、スラップ君が不条理な場所を渡り歩いてスイッチを押しまくる。音楽は谷啓が担当。

ゲロ系のネタが多いものの、ギャグはじつに1000以上！

エクスランザー
セガ／SHT1／6800円／1993年5月28日発売

ホバリングするロボットが自機のシューティングアクション。128色同時発色（通常の本体性能の2倍）やサーチライトなど、高度なプログラム演出が多数登場。癖のある操作も、よくも悪くもマニアック。開発は『グラナダ』のスタッフが設立したガウ・エンターテイメント。

操作感覚や多彩なショットなど、ロボット好きは必見。

Quiz 解答はP305

Q25：メガドライブ版『ソード・オブ・ソダン』で、透明の薬4個を調合することで得られる効果は？
Q26：メガドライブ版『タントアール』で、鳴いた動物の順番を覚えるゲームの名前は？
Q27：メガドライブ版『レンタヒーロー』の挿入歌の曲名は？

ザ・スーパー忍Ⅱ
セガ／ACT1／6800円／1993年7月23日発売

『ザ・スーパー忍』から数年後を舞台に、ジョー・ムサシが再びネオジードに戦いを挑む。垂直な壁を利用する三角跳び、ダッシュからの強力な斬撃といった新アクションや、乗り物（馬、サーフボードなど）を使う演出などが追加された。前作で音楽を担当した古代祐三は未参加。

前作を"静"とするなら『Ⅱ』は明らかに"動"のイメージ。

エコー・ザ・ドルフィン
セガ／ACT1／6800円／1993年7月30日発売

イルカのエコーが、竜巻にさらわれた仲間を捜して世界の海を巡るアクションアドベンチャー。水面ジャンプや超音波でのマップ確認など、イルカならではのアクションが満載。各種生物をはじめ美しい海洋風景の表現は高い評価を集めた。海外作品のため難度はかなりシビア。

地球の危機に迫る後半の意外なストーリー展開も話題に。

江川卓のスーパーリーグCD
セガ／SPT1～8／7800円／1993年8月6日発売

野球評論家の江川卓が監修したプロ野球ゲーム。前年発売の『スーパーリーグCD』をベースに選手データ類（'92年度）を充実させた内容で、江川氏は試合中の解説などに登場。セガタップを2個使うことで、ひとり1ポジションの8人同時プレイ（投手と捕手は兼任）が楽しめる。

選手の体調によって、解説の江川卓の表情が一喜一憂。

あぁ播磨灘
セガ／SPT1～2／7800円／1993年9月3日発売

週刊モーニングに連載されていた同名マンガを対戦格闘ふうにゲーム化。原作同様に、播磨灘が70連勝を目指す（一度でも負けたらゲームオーバー）。怪しいオリジナル必殺技の追加やジャンプできるシステムなど、相撲としてのリアリティーは完全に放棄した破天荒な内容。

本編はもとより、"播磨体操第一"などの裏技も破天荒。

ガンスターヒーローズ
セガ／ACT1～2／6800円／1993年9月10日発売

トレジャーのデビュー作にしてセガハード参入第1弾のシューティングアクション。14種類のショットを駆使した撃ちまくり、破壊しまくりの爽快感が特徴。ボスからザコまでとにかくよく動く敵キャラ、派手な爆発、高速スクロール面など、高度なプログラムによる演出が多数。

7段変形の多関節ボス、セブンフォースは驚愕のひと言！

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
セガ／ACT1／8800円／1993年9月23日発売

奇跡の星リトルプラネットを舞台にした、外伝的な位置づけの『ソニック』。ボーカル付きのオープニング・エンディングアニメやデステクノBGMなど、メガCDならではのゴージャスな作り。各ステージの時間の断片をタイムワープで行き来しながら進んでいくシステムが特徴。

紅一点のエミーが初登場。敵のライバルはメカソニック。

マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー

セガ/ACT1/6800円/1993年9月23日発売

マクドナルドのマスコットキャラ、ドナルドが活躍するファンタジーアクション。ハンカチーフでのぶら下がりと魔法攻撃を使いながら、宝を捜して冒険する。マクドナルドのオフィシャルキャラ以外(おもに敵)はすべてオリジナルで、そのセンスが秀逸。開発はトレジャー。

ほのぼのさと毒のある演出が同居している隠れた名作。

コラムスIII 対決!コラムスワールド

セガ/PZL1~5/6800円/1993年10月15日発売

落ちものパズルの名作『コラムス』を、最大5人までの対戦型にパワーアップ。消すといろいろな妨害効果(相手への送り込み、画面の上下反転、超高速落下、宝石の回転の阻止など)が発生する"毒ブロック"が対戦を盛り上げる。対戦モードと宝石のグラフィックもさまざま。

1対1、2対2、2対1、5人同時と、対戦の組み合わせは豊富。

パーティークイズ MEGA Q

セガ/QIZ1~5/6800円/1993年11月5日発売

視聴者参加型クイズ番組のノリを徹底的に再現した、多人数対戦型のクイズゲーム。司会者の軽妙な進行、CMやニューステロップの挿入、放送事故など、"らしい"演出が随所に登場。問題も練られていて、くり返し遊んでも飽きにくい。セガタップを使った5人対戦は白熱!

出題方式はさまざま。早押しが苦手でも勝利は可能だ。

ナイトトラップ

セガ/ADV1/8800円/1993年11月19日発売

湖畔の別荘内に設置された8つの監視カメラを切り替えて謎の侵入者を発見し、タイミングよく罠を作動させて捕獲するアドベンチャー。実写取り込みのムービーや吹き替え音声を豊富に使ったCD-ROMならではのリアルな表現から、初めて"バーチャルシネマ"と銘打たれた。

女子に見とれて別の部屋の事件を見逃す、なんてありがち。

ソニック・スピンボール

セガ/PIN1/6800円/1993年12月10日発売

ソニックをボール役に見立てたピンボールゲーム。惑星モビアスにエッグマンが建造したピンボール型防衛システムにソニックが挑戦し、カオスエメラルドを集めていく。スピンダッシュで上昇したり、レーンの端につかまったりと、微妙にソニックを操作できる点がポイント。

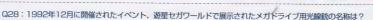
開発はセガ・オブ・アメリカ。ソニックの絵柄もアクが強い。

夢見館の物語

セガ/ADV1/7800円/1993年12月10日発売

洋館に迷い込んだ少年が、不思議な蝶を追っているうちに行方不明になってしまった妹を捜すアドベンチャー。コマンド選択やメッセージの類がいっさい表示されず、移動(全編CG動画)も方向ボタンで直接行うという主観視点にこだわった作り。"バーチャルシネマ"の第2弾。

夜の洋館の幻想的な雰囲気は必見。サターンで続編も登場。

Quiz 解答は P305

Q28:1992年12月に開催されたイベント、遊星セガワールドで展示されたメガドライブ用光線銃の名称は?
Q29:メガCD版『夢見館の物語』に登場するアイテム・時計は、入手直後何時を指している?
Q30:メガCD版『スイッチ』で、立ち上げ時に最初に流れるサウンドは?

Jリーグプロストライカー完全版

セガ/SPT1~4/8800円/1993年12月17日発売

'93年の実名データを使用したJリーグ公認のサッカーゲーム。半年まえに発売された『Jリーグプロストライカー』のデータ改訂とともに、オールスターや4人同時プレイが追加された。選手の軽快な動きやスムーズな操作性などは、以降のセガ製サッカーの基盤になったとも。

4人同時プレイのためのセガタップが同梱されていた。

ファンタシースター 千年紀の終りに

セガ/RPG1/8800円/1993年12月17日発売

シリーズ4作目。『II』から『III』への空白を埋める集大成的な物語で、アルゴル太陽系の秘密に迫る。特定の順番でテクニックを使うと複合効果が現れる"コンビネーションバトル"や、乗り物で戦うマシンバトルなど、戦闘シーンを大幅に強化。イベントビジュアルも豊富だ。

シリーズでも一、二の人気を争う『II』に近い雰囲気。

エターナルチャンピオンズ

セガ/ACT1~2/7800円/1994年2月18日発売

さまざまな時代、地域から選ばれた戦士が闘う対戦格闘アクションゲーム。必殺技はオーブゲージを消費して使用するため、連発できないのが特徴。フィニッシュの一撃の当てかたによって、背景のオブジェクトを利用した残虐な演出がさく裂する。制作はセガ・オブ・アメリカ。

アメコミ的なダークネス&マッチョなキャラが中心。

バーチャレーシング

セガ/RAC1~2/9800円/1994年3月18日発売

セガのポリゴンゲームの出発点となった、人気3Dレーシングゲームの移植。アーケード版を開発したAM2研が直々に移植を担当。専用に開発された特殊チップSVP(Sega Virtua Processor)をカートリッジに搭載し、当時のコンシューマー機では突出した3D表現を実現した。

SVPチップはメガドライブで秒間7500ポリゴンを実現!

ゲームのかんづめVOL.1

セガ/ETC1~2/3980円/1994年3月18日発売

メガモデムの『セガ・ゲーム図書館』で配信されたタイトルをメガCDにまとめた作品集。『フリッキー』、『パドルファイター』、『ハイパーマーブルズ』、『ピラミッドマジック総集編』、『ファンタシースターIIテキストアドベンチャー』(4シナリオ)の全8タイトルを1枚に収録。

名前どおりCD-ROMが本当に缶ケースに収納されていた。

ゲームのかんづめVOL.2

セガ/ETC1~2/3980円/1994年3月18日発売

VOL.1同様、『セガ・ゲーム図書館』の配信作を一挙収録。『死の迷宮』、『16 t』、『テディーボーイブルース』、『どきどきペンギンランド』、『パターゴルフ』、『アウォーグ』、『パターゴルフ』、『メダルシティ』、『ファンタシースターIIテキストアドベンチャー』(4シナリオ) という内容。

こちらは全12タイトルのゲームを収録。出し惜しみなし。

タントアール
セガ／ETC1～4／7800円／1994年4月1日発売

同名アーケードゲームの移植版。タイミング型や記憶型、連打型、思考型など、多彩なミニゲームをつぎつぎとクリアーしていくパズル＆アクション。収録ゲームは全21種類。移植にあたって、4人対戦モード（原作はふたりまで）や好きなゲームを練習できる機能が追加された。

人によって得意分野が違うので、多人数対戦が盛り上がる。

モンスターワールドⅣ
セガ／ACT1／8800円／1994年4月1日発売

ウエストン開発の人気アクションシリーズの4作目。少女アーシャが王国を救うために、4大精霊を解放すべく迷宮を冒険する。局面に応じて献身的にアーシャをサポートするペペログゥをはじめ、登場キャラのアクションはより多彩に。謎解き、アクションのバランスも絶妙！

独特のほのぼの感とペペログゥのけなげさがたまらない。

アウトランナーズ
セガ／RAC1～2／7800円／1994年5月13日発売

『アウトラン』シリーズの3作目として登場した同名アーケードゲームの移植版。架空の8台の中から自車を選択し、途中分岐のある世界中のコースを走破していく。画面構成が2分割専用にアレンジされたのが最大の特徴で、CPUカーと対決するオリジナルモードも追加された。

車種によって異なるクラッシュ時のリアクションが愉快。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
セガ／ACT1～2／5800円／1994年5月27日発売

浮遊島を舞台にナックルズが初登場。ソニック、エッグマンと三つ巴のエメラルド争奪戦をくり広げる。テイルスによるプレイが可能になったほか、ふたり対戦レース、タイムアタックなどのモードも搭載。『ソニック＆ナックルズ』と合体させると完全版的な内容に進化する。

特殊攻撃ができる3つのバリアも加わり、攻略が多彩に。

新創世記ラグナセンティ
セガ／RPG1／8000円／1994年6月17日発売

動物の特殊能力を借りて冒険するアクションRPG。仲間にする動物の組み合わせ（2種類まで）によってさまざまな能力が発揮できる。開発はネクステック（旧・ガウ）で、流れを汲む作品『リンクル・リバー・ストーリー』がサターンで登場。メガロープレプロジェクト第1弾。

地形の段差やスイッチによる仕掛けなど、謎解きも必要。

ロードモナーク とことん戦闘伝説
セガ／SLG1／8800円／1994年6月24日発売

日本ファルコムのパソコン用『ロードモナーク』にオリジナルのストーリーモードを加えたアレンジ移植版。最大4ヵ国が参加するマップで敵の土地を占領していく面クリアー型のシミュレーションで、進行はすべてリアルタイム。セガマウス対応。移植開発は大宮ソフトが担当。

初心者でもコツが理解できるストーリーモードが秀逸！

Quiz 解答は P305

Q31：メガCD版『魔法の少女シルキーリップ』の主人公・リップは魔導小学校の何年生？
Q32：メガCDでゲーム化が予定されていた松本零士原作のマンガの名前は？
Q33：メガドライブ版『ジ・ウーズ』のいい加減なキャッチコピーとは？

パルスマン
セガ／ACT1／7800円／1994年7月22日発売

ネットワーク世界に存在するデジタルヒーローのパルスマンが、ドク・ワルヤマ率いる秘密結社の野望を阻止するために戦うアクションゲーム。電線を利用しての移動や歩くことで充電するボルテッカー攻撃など、電気をモチーフにしたアクションが特徴。開発はゲームフリーク。

コンピューター内部と現実が混在する、特殊な世界観だ。

シャイニング・フォースCD
セガ／SLG1／7800円／1994年7月22日発売

ゲームギアで発売された『外伝』、『外伝Ⅱ』をメガCD用にリメイクして1枚に収録。メガドライブ版『シャイニング・フォース』の主人公の息子たちが、新たな光の軍勢となって立ち上がる3部構成の物語。難易度設定の追加など、システム面での細かい見直しもされている。

ゲームギアの『外伝』、『外伝Ⅱ』＋新シナリオで構成。

ダイナマイト ヘッディー

セガ／ACT1／6800円／1994年8月5日発売

頭のパーツが外れているためにクズ人形として廃棄されそうになったヘッディーが、人形世界を支配する皇帝を倒すために戦うアクション。頭を飛ばして敵を攻撃したり、仕掛けを作動させたりといったアクションと、特殊効果を持つ多彩な頭パーツが特徴。開発はトレジャー。

トレジャー作品らしく、技術力や絵的な見せ場は多数。

幽☆遊☆白書 魔強統一戦

セガ／ACT1～4／8800円／1994年9月30日発売

週刊少年ジャンプに連載されていた『幽☆遊☆白書』を格闘ゲーム化。手前と奥の2ラインを移動しながら、最大4人が同時に闘う（タッグマッチやハンデ戦も可）。シンプルな必殺技コマンドや打撃の相殺システムなど、初心者からマニアまで楽しめる作り。開発はトレジャー。

極めれば10数ヒットは当たり前の連続技。かなり爽快。

ソニック＆ナックルズ

セガ／ACT1～2／7800円／1994年10月18日発売

上部に別のカートリッジを重ね差しできるロックオンカートリッジを採用。単体でも『ソニック3』の後半部分にあたるステージをプレイ可能だが、『ソニック3』と合体させることで、2作品合わせた全ステージをソニック、テイルス、ナックルズの全キャラでプレイ可能になる。

『ソニック2』と合体させてもナックルズが使用可能に！

スペースハリアー
セガ／SHT1／4980円／1994年12月3日発売

体感ゲームの名作として知られる同名アーケードゲームの移植版。スーパー32Xのグラフィック性能を活かして、アーケード版登場から9年越しの完全移植をついに実現。オリジナル要素はとくにないが、待ち続けたファンも納得の完成度だった。32X本体と同時に発売された1本。

PCエンジン版に慟哭したセガマニアには万感の移植。

ストーリー オブ トア 光を継ぐ者

セガ／RPG1／8800円／1994年12月9日発売

アラビアふうの島国ポセイドニアを舞台としたアクションRPG。コマンド入力による多彩な技や、属性さえ合えばさまざまな物から召喚できる精霊など、攻略の自由度が高いシステムが特徴。画面はトップビューながら、立体的な空間を表現している。開発はエインシャント。

のちに洗練度を高めたリメイク版がサターンで登場した。

バーチャレーシング デラックス

32X

セガ／RAC1～2／8800円／1994年12月16日発売

アーケードの3Dレースゲーム『バーチャレーシング』を、多彩なアレンジを加えたスーパー32X版として再移植。新コース、新マシン、視点の種類の増加など、『デラックス』の名にふさわしい充実ぶりを誇る。メガドライブ版では涙をのんだバックアップ機能もしっかり搭載。

表示ポリゴンの密度も上がったバージョンアップ版だ。

リスター・ザ・シューティングスター

セガ／ACT1／6800円／1995年2月17日発売

流れ星のリスターが7つの星を舞台に活躍するアクションゲーム。腕をのばして壁を登ったり、つかんだ敵に体当たりしたり、重要なアイテムを持ち運んだりと、とにかく伸び縮みする腕が攻略の要となる。惑星ごとに色彩豊かなグラフィックも美しい、メガドライブ晩期の傑作。

一見海外ソフトっぽいが、日本のセガの作品。音楽も◎。

エイリアンソルジャー

セガ／ACT1／6800円／1995年2月24日発売

いわゆるザコ戦はほとんどなく、20体以上のボスキャラとつぎつぎ戦っていくシューティングアクション。敵によって有効なショット属性の差が激しく、タイム制限や難度調整もシビアであるなど、タイトル画面どおりメガドライバー向けの内容となっている。開発はトレジャー。

カルト人気の作品だが、豊富な多関節キャラは大迫力。

サージングオーラ

セガ／RPG1／8800円／1995年3月17日発売

両親を襲われ、過去に飛ばされた呪法師ムウが、未来の存亡を賭けて戦うファンタジーRPG。戦闘シーンの魔法には、強力なものほど詠唱時間がかかるというスペルキャストシステムを採用。使用時には時間差の計算が要求される。いのまたむつみがキャラクターデザインを担当。

コマンド選択＝即発動とはならない、独自の魔法システム。

カオティクス

32X

セガ／ACT1～2／7800円／1995年4月21日発売

ナックルズが5人の仲間との連繋を活かして冒険する"協力"アクション。パートナーキャラとはゴムのように伸縮するオーラでつながっており、片方が地形につかまって手助けしたり、反動を利用して移動したりできる。ソニック的なスピード感よりも、場面ごとの攻略性を重視。

息の合う相手がいれば、ふたりで協力プレイがおすすめ。

Quiz 解答は P305

Q34：メガCD版『ワンダードッグ』の主人公・ワンダードッグは、地球では何と呼ばれている？
Q35：メガCD版『キャプテン翼』のシナリオモード・中学生編決勝戦で、延長の末に同点となった場合どうなる？
Q36：スーパー32X版『パラスコード』の北米版のタイトル名は？

ライトクルセイダー

セガ／ACT1／7800円／1995年5月26日発売

グリーンロッド国を訪れた騎士デビッドが、そこで起こる事件の解明に挑むアクションRPG。エレメントを組み合わせて使う魔法や、多関節で構成されたボスが特徴。時間差を利用したトラップや立体的な『倉庫番』ふうのパズルなど、思考要素がかなり強い。開発はトレジャー。

海外作品っぽさを意識したグラフィックは、独特の映像美。

ステラアサルト

32X

セガ／SHT1～2／7800円／1995年5月26日発売

ソリッドなポリゴンが特徴の3Dスペースシューティング。最新戦闘機フェザーを操って、敵戦艦を撃ち落としていく。ふたりプレイ時には、ひとつの機体を協力して操縦するのが特徴（機体制御と攻撃を分担）。プレイ結果をさまざまな視点から見られるトレースモードを搭載。

32Xユーザーに高評価され、サターン版も発売された。

コミックスゾーン

セガ／ACT1／7800円／1995年9月1日発売

自分が描いたコミック世界に迷いこんだ主人公が、脱出を賭けて闘うアクション。マップはコミックのページ仕立てで、メッセージ類は吹き出しふうに表示。1コマをクリアーするごとに、つぎのコマへと分岐していく。アイテム類はペットのネズミを放すことで探索できる。

メガドライブ最後の傑作ともいわれる海外発のタイトル。

ジ・ウーズ

セガ／ACT1／5800円／1995年9月22日発売

悪どい製薬会社の社長に注射を打たれ、体をウーズにされた男が、自分のDNAの奪還を目指す。液状の体をちぎって飛ばし、それで敵を倒すという異色のアクション。発売当時はゲーム本編よりも、内容とまったく関連のない説明書とリバーシブルパッケージが話題になった。

中央の緑の液体が主人公。ダメージを受けるごとに縮む。

バーチャファイター

32X

セガ／ACT1～2／7800円／1995年10月20日発売

ポリゴン格闘のパイオニアとなった同名アーケードゲームの移植版。通常の勝ち抜きモードのほかに、トーナメントなどのオリジナルモードを追加。主観視点（キャラクターの目線）で闘うこともできる（その際のコマンドは右向き）。効果音がPSG音源のみのサウンドは貧弱。

メガドライブ市場を最後まで支えたユーザーへの贈り物？

ぺぺんがペンゴ

セガ／ACT1～4／4980円／1995年12月22日発売

セガ初期のアーケードゲーム『ペンゴ』に新規のモードを加えたリメイク移植版。アレンジモードでは、ひとつのフィールドでの4人同時対戦や、特殊効果を持つブロックの要素が追加された。原作を移植したアーケードモードは、版権の都合で音楽が差し替えられたのが残念。

新モードでは、自分で氷ブロックを作ることもできる。

PICK UP ゲーム図書館

『セガ・ゲーム図書館』は、メガモデムの発売と同時に開設されたセガの通信ダウンロードサービス。会員登録制で、月々800円（半年分一括払い）の利用料を払えば、メニューの中から好きなゲームを何度でもダウンロードして遊べるというシステムだった（ちなみに1回のダウンロードに必要な時間（電話代）は3〜10分程度で、ダウンロードしたゲームはメガドライブの電源を切るまで有効）。注目のゲームは、月に2〜3タイトルずつ新作が追加され、次第に豊富なライブラリーを形成。また、SNN（セガ・ネット・ニュース）という名のセガ関連ニュースなども配信された。最終的に、開設から2年弱の1993年2月をもってサービス終了となったが、これが家庭用ゲーム機で初めて本格的な通信を導入した、先駆的なチャレンジだったことは言うまでもない。

⬅ゲーム図書館の起動画面。ユーザーに個別のID番号が与えられる会員登録制だった。

➡モジュラージャックを使ってメガモデムと電話回線を接続。『ゲーム図書館』専用のカートリッジを挿入してから通信へ。

おもな配信タイトル

『セガ・ゲーム図書館』で配信されたゲームは、基本的に専用のオリジナル作品が中心。通信で配信するという事情から、少ない容量でいかにオモシロイものを作るかといった、ジャンルも含めてアイデア勝負の個性的な作品が多かった。また、開設から1年が過ぎるころには特別仕様の『コラムス』（一定時間遊べるスコアアタック版）を期間限定で配信し、大会を開くなどのイベントも行われた。

ピラミッドマジック
セガ／PUZ1／1991年配信

⬆石を運んだり壊したりして出口をめざすパズル。初期の名作で、面データの違うものも配信された。

ファンタシースターII テキストアドベンチャー
セガ／ADV1／1991年配信

⬆メガドライブ版『II』の登場人物の個々の前史を描く、文字情報中心のアドベンチャー。全8作。

フリッキー
セガ／ACT1／1991年配信

⬆ひな鳥を集めて救出する、同名アーケードアクションの移植版。開設当時の目玉で、完成度も高い。

リドルワイアード
セガ／ETC1〜2／1991年配信

⬆つぎつぎと出題される4択問題を解くクイズゲーム。問題データだけを変えて何度も配信された。

16t
セガ／ACT1／1991年配信

⬆釣り鐘状の金属を投げて敵を倒すアクションゲーム。キャラ設定や演出など、異彩を放つ電波的作品。

PICK UP メガモデムの通信対戦

メガモデム対応として発売された通信対戦可能なタイトルは、サンソフトの『TEL・TEL』シリーズなどわずか数本。それらは果たして、いまでも通信対戦できるのか？　ズバリ、答えはYES。ここでは『TEL・TELまあじゃん』を例に見てみよう。

通信は、双方がソフトをセットして待機した状態から、一方が相手に直接電話をかけてつなぐシステム。そのため不特定の人とは対戦できないが、何とメガモデムの内蔵マイクを通して、対戦しながら相手と通話が可能。これはちょっとスゴい？

例『TEL・TELまあじゃん』

⬆シャノアールの『麻雀悟空』をベースにしたオリジナル作品だ。

⬆一方が、待機中の対戦相手に直接電話をかける（直前に打ち合わせておく必要あり）。

⬆回線がつながったら、1分以内に双方で対戦を決定する（迅速に行動するべし）。

⬆直つなぎなので、対戦しながら相手と電話で話すこともできる！（音質は中の下）。

メガモデム開発秘話

メガモデムおよび通信対応ゲームを開発したサンソフトの担当者に、当時の事情を訊ねてみました。

■メガドライブ用のモデム開発はどのような経緯で？

通信で、離れたところにいる友だちとゲームができたらすばらしいという発想は当時から持っていました。たまたま、弊社では別の事業部でモデムを製造販売していましたので、材料はそろっていました。それと「とにかく最初にやることに意義がある」という暗黙の会社方針みたいなものがありました。セガさんもかなり積極的でした。

通信プロトコルが確立されていませんでしたので、ほとんど独自で開発しました。苦労したのはエラー時の処理です。通信エラーが発生すると接続された2台のメガドライブで別々の動作をしてしまい、対戦しているのにそれぞれの画面に表示される結果が異なってしまうのです。通信速度が1200bpsと、いまでは考えられないくらい遅かったのも苦労しました。

ユーザーから1回だけ通信がうまくつながらないという問合せがありました。通信で遊んでくれた人がいたことをうれしく思ったことを記憶しています。いまのようにインターネットがあったら、もっと楽にできたと思います。

■開発ハードとしてのメガドライブはどうでしたか？

まあまあと言ったところでしょうか。CPUに68000を採用したことは非常にうれしく思いました。ソフトのラインナップは、セガのユーザー層とN社のユーザー層とを考慮して決めているつもりでした。

■サンソフトのソフトは独自の形状でしたか？

現在では、サードパーティーはハードメーカーから製品のOEM供給を受けるのが当たり前ですが、当時は自社生産が認められていることがありました。弊社のようにハード設計技術と生産ラインを持つ会社から見ると、OEM価格というのは非常にコスト高です。それで、セガさんに交渉して自社生産を認めてもらいました。したがって、カセットなども自社でデザインしましたので、形状が異なっています。

■開発メーカーとして感じた当時のセガの印象は？

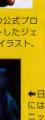
いまもそうだと思いますが、非常に話のわかる、つき合いやすい会社だったと思います。交渉、相談などすれば、それなりに便宜をはかってくれるところがありました。それと（具体例は言えませんが）当時のN社長のひと声で決まってしまうところが多々あったように思います。セガさんはN社さんに対して対抗意識が非常に強かったと思います。『レミングス』というゲームをスーパーファミコン用とメガドライブ用に開発したのですが、ハードの使用可能色数の問題で、どうしてもメガドライブ版のグラフィックのほうが劣ってしまいました。そのことにセガさんがご立腹し、発売を認めないと言われて困ってしまったことがありました（けっきょく説得して発売させてもらいましたが……）。

サンソフト　A・T（2000年10月収録）

PICK UP ソニック・ザ・ヘッジホッグ

普通なんて大っきらい。
でも大切なことはちゃんと知ってる。
だから、とにかく。
大丈夫。けっこう自信はあるぜ。
(『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』より)

ソニックは、8ビット時代から揺るぎなく業界の頂点に君臨していた任天堂の牙城を崩すべく、「打倒マリオ」を合言葉にセガの開発精鋭陣が集結して生み出された。カギとなるキャラクターには、そのゲーム性から"丸まって転がる"ハリネズミを採用。世界に通用する洗練されたカートゥーンデザインと、青と白を基調とするSEGAカラー、そして自立した、クールな性格設定が与えられた。いまや誰もが知っている『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は、従来の家庭用ゲームとは一線を画す新しさとスタイリッシュさを、確かに持ち合わせていたのだ。

⬆➡ソニック誕生時の公式プロフィールと、大ヒットしたジェネシス版のパッケージイラスト。

⬅日本でのテレビCMにはクレイアニメのソニックが登場。キャッチコピーは「きょうからボクがおもしろい」。

■ソニックとジェネシス

日本より1年遅れて、1989年にアメリカでジェネシス(北米用メガドライブ)を発売するわけですが、スーパーNES(海外用スーパーファミコン)も発売されて、あっという間に苦戦しました。我々はマリオに匹敵しうるソフトが必要だと考え、そこで中(裕司)君を中心に作ったのが『ソニック』!

アメリカ市場にあうキャラクターを厳選し、アメリカ人が好むスピーディーなものに仕上がりました。根本的な違いは、マリオがゆっくり動くのに対してソニックはスピーディーな点です。そこはとくに差別化しました。

できあがった『ソニック』をSOA(セガ・オブ・アメリカ)のマーケティングの責任者が非常に気に入ってくれて、細かい部分まで遊び込んでくれたんですね。その結果、本人の思い入れもあって『ソニック』の広告展開はユニークなものになりました。日本では物議をかもす比較広告です。テレビCMでは「こちらがソニック、ギュイーンと速いでしょ。こちらではマリオがピッコンピッコン……」と。これで『ソニック』は確かにスピーディーだ、非常に軽快だ」という認識が広まり、そこから「ハード自体もスピードがある」というイメージが普及しました。あれほど苦戦していたジェネシスは、『ソニック』をきっかけに急激に伸びていくわけです。

効果的だった比較広告

SOAの巧みな比較CMをきっかけに、ソニックはまず全米でブレイクを果たす。それは、実際に『ソニック』と『スーパーマリオワールド』(スーパーNES)の画面を並べて見せ、ソニックとメガドライブの優位性を同時にアピールした。子供向けのゲームに物足りないと感じる海外のゲーマー心理と、商品価値にシビアな消費者心理を同時につかんだのだ。

⬆北米で放送されたジェネシス版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のCM。「どうだい、この『ソニック』のスピード感! これでジェネシスは149.99ドル!(スーパーNESは199.95ドル)おまけにソフトが150本もそろっているんだぜ!」

ファッションとして浸透

日本でのソニックはゲーム本体そのものよりも、'90年代中盤にゲームセンターを席巻していたプライズマシン"UFOキャッチャー"の景品(ぬいぐるみなど)から世間へと浸透していった。「ゲームは知らないけれど、ソニックは好き」といった一般層も登場し、ソニックをファッションとして扱ったグッズは年々増加していった。

⬅ソニックはゲームキャラのプライズ商品の先駆け。UFOキャッチャーではゲームと同じメロディが使用された。

そして、世界のソニックへ

1993年の全米でのTVアニメ化に至って、ソニックの海外人気は完全に定着。それは"年間でもっとも注目された人物"として、英『ID』誌の表紙を飾るほどだった。メガドライブから生まれたソニックは、マリオやパックマンといったゲームキャラのみならず、世界中のあらゆるヒーローと肩を並べるまでに成長したのである。

⬅全米で放映されたTVアニメーションシリーズの1コマ。

➡ゲームとは別のパラレルワールド的な設定で、ソニックたちはアメコミの世界でも活躍。

⬆アーケード専用の『ソニック』タイトルもいくつか登場した。

⬇チョイ役でも人気者!(『ゲイルレーサー』より)

SONIC HISTORY

1990
- 11.7 SONIC公式発表

1991
- 7.26 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』(MD)発売
  *日本版に先駆け6月23日に北米でジェネシス版発売
- 12.28 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』(GG)発売

1992
- 11.21 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』(MD・GG)同時発売
  超音速アクションキャンペーン実施 *1000円キャッシュバックなど

1993
- 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』全国選手権大会開催
  セガ、F1のWILLIAMSチームにスポンサー参加。車体等にソニック登場
  SONIC遺伝子命名
  *欧米で発見された遺伝子の構造がソニックのトゲの形に似ていたことから"SONIC HEDGEHOG GENE"と命名された
- 2月 セガ、JリーグのJEF UNITED市原にスポンサー参加。ユニフォーム等にソニック登場
- 4月 セガ、英国のドニントングランプリにスポンサー参加。ソニックバルーン登場
- 6月 SEGA/CHERRY COKE SUMMER TOUR '93開催
  *MDの試遊台を搭載した25台のトレーラーが全米の公園・ビーチなどに出現
  『Adventures of Sonic the Hedgehog』放映開始
  *全米で30分のTVアニメーションシリーズを放映
- 9月 『セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ』(AC)稼働
- 9.23 『ソニック・ザ・ヘッジホッグCD』(メガCD)発売
- 11.19 『ソニック&テイルス』(GG)発売
- 11.25 ソニック、MACY's Thanks Giving Day Parade参加
  *全長20mのソニックバルーンが登場。テレビゲームキャラクターとしては史上初、唯一の参加
- 12.10 『ソニック スピンボール』(MD)発売

1994
- 3.18 『ソニックドリフト』(GG)発売
- 5.27 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』(MD)発売
- 8月 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ ゲームワールド』(Pico)発売
- 9月 『Tails and the Music Maker』(Pico)発売
  *日本版の発売元はイマジニア
- 10月 MTV Rock the Rockイベント開催
  *全世界10万人規模の予選を勝ち抜いた25人が北米のアルカトラズ島に集結、『ソニック&ナックルズ』の決勝大会を開催。優勝賞金は$25000
- 10.18 『ソニック&ナックルズ』(MD)発売
- 11.11 『ソニック&テイルス2』(GG)発売

1995
- 3.17 『ソニックドリフト2』(GG)発売
- 4.21 『カオティクス』(32X)発売
- 4.28 『テイルスのスカイパトロール』(GG)発売
- 9.22 『テイルスアドベンチャー』(GG)発売
- 10.17 『ソニックラビリンス』(GG)発売

1996
- 『SONIC THE HEDGEHOG』永久保存
  *歴史的フィルムや番組が保存される英国国立保管所National Film and Television Archiveにテレビゲームとしては初の保管が決定
- 1月 OVA『ソニック☆ザ☆ヘッジホッグ』レンタル開始
  *オリジナルビデオアニメ全2巻(各30分)。5月に販売
- 5月 『ソニック・ザ・ファイターズ』(AC)稼働
- 12.13 『Gソニック』(GG)発売

1997
- 2.14 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ ザ・スクリーンセーバー』(Win3.1/95)発売
- 4月 PROJECT SONIC始動
- 6.20 PROJECT SONIC第1弾『ソニックジャム』(SS)発売
- 12.4 PROJECT SONIC第2弾 『ソニックR』(SS)発売

1998
- 5.31 ソニック、立体商標第1号に認定
  *商標法の改正によって登録商標の対象が立体にまで拡張。日本第1号として認定された
- 8.22 『ソニックアドベンチャー』制作発表会開催
- 12.23 『ソニックアドベンチャー』(DC)発売

1999
- 『ソニックアドベンチャー』トレーディングカード発売(アマダ)
- 10.14 『ソニックアドベンチャー インターナショナル』(DC)発売
- 10.14 PROJECT SONIC第3弾『ソニック3D フリッキーアイランド』(SS)発売
- 10.23 ソニックブランド発表
  *セガと伊藤忠商事の提携でソニックのファッションブランドが登場

2000
- 2.17 ソニック ファッションプロジェクト専門店オープン
  *松坂屋名古屋店南館にソニックのファッションショップが登場
- 3月 『ソニック ファッションプロジェクト』パリ進出
  *CONCEPT STORE/Jean Charles de Castelbajacにてソニックのアパレル商品を展示
- 5.25 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ ポケットアドベンチャー』(NGP・SNK)発売
- 12.21 『ソニックシャッフル』(DC)発売

2001
- 6.23 『ソニックアドベンチャー2』(DC)発売
  SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan開催
  *ソニック生誕10周年を記念して全国五大都市を縦断するイベントが行われた
- 12.20 『ソニックアドベンチャー2 バトル』(GC)発売
- 12.20 『ソニックアドバンス』(GBA)発売

セガ・ゲームの開発風景

ソニック生誕10周年を機に、『ソニック』シリーズの育ての親である飯塚氏にお話を聞きました。

上達すればするほど気持ちよく遊べるように

■ソニックとのつきあいはメガドライブ版の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』からと伺いましたが。

当時はまだ、私もセガに入社したばかりの若いころだったんですが、『ソニック』というセガの代表タイトルに関われるということで、それをやらないかという話がきたときは大喜びでした。ただ、「やります！」と返事をしたあとに「開発はアメリカでね」って言われて（笑）。そのまま何の反論もできずに連れて行かれてしまったんですが、行ってみたらアメリカ（サンフランシスコ）での開発はすごくよかったですね。

私はお手伝い的にステージを手がけるという役割でしたが、そのときに「ソニックの開発とは何か」とか「守らなければいけないものは何か」「何を新しくすべきか」といったステップを学ばせてもらったんです。だから、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』は私のセガ人生の中でも最大の修行でしたね（笑）。そのあと『ソニック&ナックルズ』が終わって日本に帰ってきてから、あらためてソニックチームという名前をつけるのですが、以降の『ソニック』シリーズはほぼすべて、そのとき学んだコンセプトをもとに私が監修しています。

■"守らなければならないもの"とは？

まず、プレイしてる人だけでなく、まわりで見ている人もスタートからゴールまで気持ちよく感じてもらえること。やっている人も見ている人も「スゴかった！」と終われるように心がけることですね。ただ、誰でも最初からそんなに気持ちいい、うまいプレイができるものでもないので、失敗してもちゃんとリカバリーができるようにと考えています。"上達すればするほど、気持ちよくプレイできるようになる"、それがソニックの基本だと思っています。

■ドリームキャストの『ソニックアドベンチャー』から、ソニックが3Dになりましたね。

じつは『ソニック』を3Dにしようという動きは、サターンになったころからSOA（セガ・オブ・アメリカ）など、方々であったんです。そのころ我々は『ナイツ』を作っていたので関わっていなかったのですが、「あの2Dのスピードやループを、いかに3Dでうまくやるか？」ということで、かなり苦戦していたようです。だから、最初に私がやることになったときは、その壁を乗り越えるのが試練になるなと思いました。まず、とりあえずゲームということは頭に入れないで、「純粋にあの（ループを回ったりする）映像を気持ちよくする3Dというのはどういうものか？」というのを考えたんです。そのとき浮かんできたのが、ループの登りは横向きで、そこから主観ビューで下って──というあの形だったんです。『ソニックアドベンチャー』では、それが3Dというハードルを跳び越えるきっかけになりました。

そこから、僕の頭の中に浮かんだビジュアルをスタッフにうまく伝えるためにいろいろ苦労するわけですが、初めて"スピードハイウェイ"（ステージ）ができたときに、「これが3Dのソニックだ！」と感じました。以降、開発はスムーズに行きましたね。

おかげさまで、もうあの3Dが『ソニック』の代名詞となってしまったので、たぶん、ほかのメーカーの皆さんはマネができないと思うんですよ。あの操作性、あのカメラアングルをやってしまっては、もう誰が見ても「ソニックだ」と言われてしまいそうですから（笑）。ただ、逆にあのスタイルのゲームが『ソニック』唯一のものになってしまったので、今度は我々がそれを作らないと、そのゲームを根絶やしにしてしまう、という責任感も同時に生まれてしまったと（笑）。

飯塚隆

TAKASHI IIZUKA

ソニックチームUSA ディレクター。1992年のセガ入社以降、MD版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』、SS版『ナイツ』のメイン企画、DC版『ソニックアドベンチャー』、同『2』のディレクターなどを担当。'99年から米サンフランシスコを拠点に開発。1970年3月16日生まれ。

■『ソニックアドベンチャー2』では、世界観がさらにシリアスになりましたが。

『ソニックアドベンチャー』では、それまでのメガドライブ用シリーズから間が空いたということもあって、ソニックワールドを多くの皆さんに知ってほしいという考えがあったんです。そこで、敵（カオス）がどんどん大きくなっていくといったように、見た目にもわかりやすいシナリオを目指しました。それをもとに『ソニックアドベンチャー2』では、ストーリーにもっとメリハリをつけるように強化して作ったわけです。だから、今後もこの路線が続くとは限らないと思いますよ。

■ソニックチームUSAには、当然、海外のスタッフも多いのですか？

最初に『ソニックアドベンチャー』を作ったときのスタッフを、そのままアメリカに持っていったんですよ。それがUSAチームなので、現地とのコーディネートをしてくれる者がひとりいますが、はっきり言って開発スタッフは全員日本人です（笑）。「USAチームというのは、昔、アメリカから来た"よくないソニックタイトル"を作ったスタッフなのでは……」という誤解もあるようなんですが（笑）、日本のソニックチームのアメリカ支店というわけですね。

■ソニック10周年のつぎは、『ナイツ』ですよね！

（笑）。待っていただいている皆さんの声は受け取っています。私も個人的にすごく好きな世界であり、キャラクターであるので、"すごく作りたいと思っているディレクターがソニックチームにいる"ということだけわかっていただければ……（笑）。『ナイツ』を望む声は、意外と海外からも多いんですよ。

『ナイツ』でも『ソニックアドベンチャー2』でもそうなのですが、お話で感動させるのはRPGにおまかせするとして、"アクションゲームで感動させる"という部分には、自分自身こだわっています。単なるシナリオを見て感動するだけじゃなく、"感動のシーンを自分が演じる"、"アクションゲームとして演じる"っていうところは、自分のタイトルではずっと守っていきたいですね。

（2001年6月25日収録）

ソニックの冒険の軌跡

2001年6月23日に満10歳の誕生日を迎えたソニック。ここでは、10年のあいだに駆け抜けてきたおもな冒険を簡単に振り返ってみよう！

'91 ソニック・ザ・ヘッジホッグ
⬅遺跡の宝庫サウスアイランドに危機が訪れた。幻の超物質カオスエメラルドを狙ってDr.エッグマンが島に降り立ったのだ。噂を聞いてソニックが駆けつけた！

'92 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
➡カオスエメラルドが眠る幻の島ウエストサイドアイランドで、ソニックは自分の後をついてくる小キツネのテイルスと出会う。そんな中、再びエッグマンが！

'93 ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
⬅巨大湖ネバーレイクの上空に浮かぶキセキの星、リトルプラネット。時間を自由に支配できる不思議な石、タイムストーンが眠るその島にエッグマンが目をつけた。

'94 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
➡ソニックによって破壊されたエッグマンの宇宙要塞が墜落した島。そこは力を制御する7つのカオスエメラルドを守る者、ナックルズが住む巨大な浮遊島だった。

'94 ソニック&ナックルズ
⬅大要塞を破壊し、空中へと放り出されたソニックは浮遊島の奥深くにたどり着く。その祭壇には巨大なカオスエメラルドが祭られていた！
（『3』の後半部分の物語）

'98 ソニックアドベンチャー
➡ステーションスクエアに現れた謎の怪物。それはエッグマンがマスターエメラルドの中から復活させた太古の破壊神カオスだった。カオスエメラルドの謎とは？

'01 ソニックアドベンチャー2
⬅エッグマンが入手した軍の最高機密兵器。その正体は究極の生命体シャドウだった。一方、なぜか軍に追われる身となったソニックは、自分に似た新たな宿敵と対峙する。

サンダーフォースⅡMD

テクノソフト／SHT1／6800円／1989年6月15日発売

パソコン(X68000)で人気を博したシューティングの移植版。交互に展開するトップビューとサイドビューのステージを複数の武器を使い分けながら進んでいく。高難度なバランスや多彩なステージ表現がファンの熱い支持を集め、シリーズ化。メガドラ初のライセンシー作品。

パターン重視の攻略。メガドライブでは『Ⅳ』まで登場。

ヘルツォーク・ツヴァイ

テクノソフト／SLG1〜2／6800円／1989年12月15日発売

同社のパソコン版『ヘルツォーク』をリメイク移植。8種類のユニットを生産、運搬し、指令を下して、マップ内の拠点制覇を目指すというリアルタイムシミュレーション。プレイヤーが直接操作(ショット発射)できるのは自機のみで、飛行形態とロボット形態に変形可能。

2P対戦時は分割画面。膠着状態になりやすいバランス。

重装機兵レイノス

メサイヤ／ACT1／6200円／1990年3月16日発売

一兵卒の主人公がアサルトスーツに乗り込み、味方の護衛や敵基地への進入などステージごとに固有の作戦を遂行していくSFアクション。クリアー時のスコアに比例して、装備できる武器が増えていく。慣性のつく操作感覚をはじめ、マニア指向のテクニカルな作りが楽しい。

ロボットアニメ調のストーリーや演出面での評価も高い。

アフターバーナーⅡ

電波新聞社／SHT1／6900円／1990年3月23日発売

セガの同名体感アーケードゲームを電波新聞社(マイコンソフト)が移植。戦闘機F-14XXを操作し、全23ステージを戦い抜く疑似3Dシューティング。アーケード版の微妙な操作感覚を再現するため、ソフトと同時にアナログ入力対応のジョイパッドも同社から発売された。

見た目よりもプレイ感を優先した移植。なかなかの爽快感。

フェリオス

ナムコ／SHT1／5800円／1990年7月20日発売

同名アーケードゲームの移植版。囚われの妹アルテミスを救出するため、アポロンが邪獣デュポンに挑む縦スクロール型シューティング。グラフィックやサウンドの再現度は低いものの、原作にあった要素はほぼ収録。ナムコ参入の第1弾として、メガドラ初期に話題を集めた。

ため撃ち重視の展開。アルテミスのデモシーンは超有名。

メガパネル

ナムコ／PZL1〜2／4900円／1990年11月22日発売

メガドライブオリジナルのパズルゲーム。下からせり上がってくるパネルをスライドさせ、縦か横に同色のものを3つ以上並べて消していく。練習モード、ふたり対戦モード、女の子のあられもない(?)グラフィックが見られるピンナップモード(全30面)の3モードを用意。

なんとなくムキになってしまいがちなピンナップモード。

ダライアスⅡ

タイトー／SHT1／8900円／1990年12月20日発売

同名アーケードゲームの移植版。海洋生物をモデルにしたボス戦艦が特徴の横スクロールシューティング。もとはふたつのモニターを横にリンクさせたワイド画面の作品だったが、画面比率の調整やオリジナルボスの追加など、家庭用に合わせたアレンジが随所に施されている。

ふたり同時プレイこそないがバランス調整はこちらが上。

スタークルーザー

メサイヤ／ADV1／7300円／1990年12月21日発売

アルシスソフトの同名パソコンゲームを移植。宇宙空間や惑星上でのシューティングパートと、練られたアドベンチャーパートがうまく融合したスペースアドベンチャー。やや処理は重いものの、メガドライブで初めてポリゴンを採用した作品でもある。ボリュームもたっぷり。

宇宙でのシューティングは生存の厳しさを教えてくれる。

ハードドライビン

テンゲン／RAC1／5900円／1990年12月21日発売

米アタリの同名アーケードゲームを移植。コースや障害物をはじめ、すべてをポリゴンで表現したドライブシミュレーター。360度ループや跳ね橋などトリッキーなオブジェクトが多数登場する。クラッシュ時のインスタントリプレイは、コミカルな再現とBGMが何とも愉快。

メガドライブ初の本格ポリゴン2作は、奇しくも同日発売。

武者アレスタ

東亜プラン／SHT1／6800円／1990年12月21日発売

『アレスタ』の流れを汲む、コンパイル開発の縦スクロールシューティング。3種のアーマー(サブショット)を駆使して、和風テイスト満載なステージを戦い抜く。高速スクロールや疑似拡大縮小、ヘビメタ調のBGMや痛快な破壊音など、映像・サウンドの両演出とも秀逸。

3段階の設定難度によってエンディングが微妙に変化。

ジノーグ

メサイヤ／SHT1／6500円／1991年1月25日発売

おどろおどろしく有機的な世界観が特徴の横スクロールシューティング。翼族の若者が3種のパワーアップショットと選択式の魔法で戦う。ラスター系の映像処理を随所に導入、不気味な深海など、揺れ動く背景はインパクト大。PCエンジンの怪作、『超兄貴』の原点でもある。

生物と機械が融合した敵ほか印象的なビジュアルが満載。

レッスルボール

ナムコ／SPT1〜2／5800円／1991年2月8日発売

メガドライブオリジナルのスポーツアクション。体当りやキックなど、ボールを奪うための格闘要素が認められたサッカーといった内容で、全8チームから好きなチームを選び、リーグ制覇に挑む。操作に習熟してからの2P対戦は白熱必至のおもしろさ。ボタンため攻撃が痛快。

ガンガンアタックする爽快感と近未来ふうの演出が魅力。

P140-147

アイコン凡例

メガドライブカートリッジ

メガCDロム

スーパー32Xカートリッジ

ふしぎの海のナディア

ナムコ／ADV1／6500円／1991年3月19日発売

ガイナックス制作の同名TVアニメをアドベンチャーゲーム化。不思議なペンダントを持つ少女ナディアと主人公の少年ジャンが、謎の潜水艦ノーチラス号と出会い世界を巡る。番組終了まえに発売されたため、アニメ版の物語をベースにしながらも終盤はオリジナルの展開に。

ふだんは2D移動画面で進行、イベント時に一枚絵を表示。

ラングリッサー

メサイヤ／SLG1／7300円／1991年4月26日発売

伝説の秘剣ラングリッサーをめぐる戦いを描いたシナリオクリアー型のシミュレーションRPG。指揮官となるキャラクターが多数の兵士（10人ひと組。8部隊まで）を率いて戦う軍勢システムが特徴。以降、同社を代表する人気タイトルとして多機種でシリーズ展開された。

うるし原智志による美形キャラもシリーズの顔として定着。

球界道中記

ナムコ／SPT1～2／6000円／1991年7月12日発売

同名アーケードゲームの移植版。登場選手の外見が全員たろすけ（同社『妖怪道中記』の主人公）という野球ゲーム。見た目の異色さに反して、各選手ごとに細かいパラメーターが設定されているなど、非常に凝った作り。球場は氷や砂漠など6つ。9リーグ全41チームが登場。

豪快に曲がる変化球など、全体的にオーバーな雰囲気。

ギャラクシーフォースⅡ

CRI／SHT1／8400円／1991年9月13日発売

ダイナミックに横回転する大型筐体で話題になった、セガの同名の体感3Dシューティングを移植。エネルギー制の自機TRY-Zを操って6つの惑星に存在する敵要塞を攻略していく。ただし圧倒的なハード性能の差もあって、映像、音楽面ともにかなり派手さに欠ける移植内容。

アナログパッドにも対応しているが、使用感はイマイチ。

魔王連獅子

タイトー／ACT1～2／6800円／1991年10月25日発売

闇歌舞伎の首領を倒すため、ふたりの獅子が戦う"殴り"系の横スクロールアクション。侍や餓鬼、鎧武者、相撲取りといった敵キャラに考証無視な背景グラフィックと、すべてがあやしい和風センスでまとめられた異色作。大味なバランスを含め、B級度ではかなりのハイレベル。

巻物で使う妖術も、鐘が鳴ったり風神が登場したり……。

スーパーファンタジーゾーン

サンソフト／SHT1／6800円／1992年1月14日発売

セガの『ファンタジーゾーン』のメガドラオリジナル続編。世界観やシステムは元祖（アーケード版）を踏襲しつつ、美しい新ステージや凝った新ボス、豊富な新装備などで『ファンタジーゾーン』という作品を全編再構築。元祖のBGMでプレイできるなど、完成度は非常に高い。

元祖の雰囲気を損なわない音楽、明るい色調の絵が見事！

Quiz 解答はP305

Q37：メガCD版『ザ・サードワールドウォー』で遊べる、国旗を使った神経衰弱ゲームの名前は？
Q38：メガドライブ版『CRUE BALL』のBGMに楽曲が採用されたハードロックグループは？
Q39：メガドライブ版『ミッドナイトレジスタンス』で、救えなかった家族はエンディングで何になる？

バトルマニア

ビック東海／SHT1／6800円／1992年3月6日発売

金髪少女の大鳥居マニアが、相棒の羽田マリア（オプション）とともに戦うスクロールシューティング。同人的なセンスが強くイロモノな敵も多数出てくるが、シューティングとしての完成度はなかなか。個性の強いメガドラゲーム群の中でも、ひと際異彩を放つカルト的な作品。

電源投入時に2P側のスタートボタンを押していると……！

鋼鉄帝国

ホット・ビィ／SHT1／7800円／1992年3月13日発売

ジュール・ベルヌの小説のような、スチームパンク（蒸気機関）の世界観を前面に押し出したスクロールシューティング。自機は飛行船と飛行機の2タイプで、両機とも前後にショットを撃ちわけ可能。説明書から幕間デモ、エンディングまで、映画を意識した凝ったデザイン。

開発元のホット・ビィは残念ながら現存しないメーカー。

アリシア ドラグーン

ゲームアーツ／ACT1／7800円／1992年4月24日発売

同社の往年のパソコンゲーム『テグザー』の攻撃システムをベースにしたシューティングアクション。ボタンを押すだけで敵を追尾攻撃してくれる全方位自動照準のショットを中心に、4種類のオプションモンスターなどを使いこなして戦う。制作にはガイナックスも一部参加。

敵がどこにいようとも、瞬時にヒットする雷が気持ちいい。

魔法の少女シルキーリップ

日本テレネット／ADV1／7400円／1992年6月19日発売

魔法界の少女リップが、人間界で女王修行に励むアドベンチャーゲーム。会話時の返答のしかたで性格が変わる"LIPシステム"を採用。各話完結で展開する物語、はじめと終わりの主題歌など、すべてが往年の魔女っ子アニメ仕立て。セガハード初の本格美少女ゲームでもある。

各話で流れる主題歌は、一度聞いたら忘れられない衝撃。

ペーパーボーイ

テンゲン／ACT1～2／6800円／1992年6月26日発売

米アタリの同名アーケードゲームを移植。自転車に乗った新聞配達の少年を操作して、半強制スクロールで進むコース（町）の中、指定の配達先に新聞を投げ入れていく。道には野良犬や酔っ払い、悪魔といった愉快な障害物キャラが多数登場。コースは難易度別の3種類を用意。

新聞を投げて、うまくポストか玄関先に届けば配達成功。

ルナ ザ・シルバースター

ゲームアーツ／RPG1／7800円／1992年6月26日発売

辺境の村に住む少年アレスが、伝説の英雄ダインに憧れて冒険の旅に出るファンタジーRPG。メガCDならではのアニメシーンとサウンドがドラマチックな物語を彩る。キャラクターデザインに窪岡俊之、ヒロインのルーナの声に井上喜久子など豪華なスタッフ起用も話題に。

以降、人気シリーズ化。サターンではリメイク版も登場。

ダイナブラザーズ

CRI／SLG1／8800円／1992年7月24日発売

宇宙生物の侵略に対抗するため、生命の源"The EGG"から5種類の恐竜を創造し、繁殖させていくリアルタイムシミュレーション。パワーをためると洪水や雷などの天災攻撃も使用可能。マップ上の敵生物をすべて倒せばラウンドクリアーとなる。監修は精神科医の香山リカ。

恐竜は種族によって能力が異なり、各自の意志で行動する。

ワンダードッグ

ビクター音楽産業／ACT1／7200円／1992年9月25日発売

ワンダーメガのマスコットキャラを主人公にしたサイドビューのアクション。宇宙からきたワンダードッグのジョーイが、耳を使って飛ぶ滑空や星投げ攻撃で悪者と戦いつつ、地球からワンジェル星へと進んでいく。開発は『トゥームレイダー』などで知られる英コアデザイン社。

海外メーカー制作ならではの濃いタッチのグラフィック。

チェルノブ

データイースト／ACT1／7800円／1992年10月16日発売

同名のアーケードゲームを、グラフィックを緻密化するなど大胆なアレンジを施して移植。デスタリアンに家族を殺された青年が、強化スーツをまとって戦うシューティングアクション。いっさい後戻りできない強制スクロールと、前後にショットを撃ちわけるシステムが特徴。

独特の操作が楽しいカルト人気作品。某原発とは無関係？

タイムギャル

ウルフ・チーム／ACT1／7800円／1992年11月13日発売

タイトーの同名アーケード用LD（レーザーディスク）ゲームを移植。タイムマシンを悪用したルーダを捕えるため、少女レイカがさまざまな時代へ飛ぶ。アニメ映像の要所で表示されるマークに合わせて、ボタン（上下左右の方向とアタックボタン）をす速く押すという内容。

LDゲーム全盛期の名作。山本百合子が歌う主題歌を追加。

ロードラッシュ

EAビクター／RAC1～2／7800円／1992年11月20日発売

十数台のバイクが争いながら疾走する、過激な公道レースアクション。キックやパンチ、武器を奪っての攻撃などでライバルを蹴散らし、上位入賞を目指す。賞金を貯めることで高性能バイクへの買い替えも可能。米エレクトロニック・アーツ社の日本市場初参入タイトル。

バイクのスラローム感と、アップダウンコースが心地よい。

ゆみみみっくす

ゲームアーツ／ADV1／7800円／1993年1月29日発売

マンガ家の竹本泉がキャラクターとシナリオを担当、独特の世界観の中で物語が展開するインタラクティブコミック。全編アニメーションとフル音声で進行し、要所で選択肢が出現。エンディングは途中の分岐によって3つに変化する。2曲の主題歌は高橋由美子が歌っている。

約800のカットと、7000枚におよぶ大量の動画が圧巻。

Quiz 解答はP305

Q40：メガドライブ版『超球界ミラクルナイン』で、阪神の4番は？
Q41：メガドライブ版『キャプテンラング』の主人公・ラングは何の動物？
Q42：メガドライブ版『ヴェリテックス』の、1面のボスの名前は？

ニンジャウォーリアーズ

タイトー／ACT1～2／7800円／1993年3月12日発売

同名アーケードゲームの移植版。2体のロボット忍者が独裁者バングラーの暗殺に挑むサイドビューのアクション。もとは3台のモニターを横にリンクさせたワイド画面だったが、1画面用に調整して再現。アレンジBGMやサウンドチームZUNTATAが出演するデモも追加された。

三味線を使用した和風サウンドは、いまなおインパクト大。

ナイトストライカー

タイトー／SHT1／7800円／1993年5月28日発売

同名アーケードゲームの移植版。夜の未来都市を舞台に、ホバーマシン"インターグレイ"を駆って戦う擬似3Dシューティング。各ステージクリアー時にコース分岐が発生する。グラフィックの解像度を落とすことで処理速度を確保し、アーケード版の圧倒的なスピード感を再現！

ゲーム性を最優先した移植内容。オリジナルBGMも◎。

スラップファイト

テンゲン／SHT1／7800円／1993年6月11日発売

東亜プラン開発の同名アーケードゲーム（当時の販売はタイトー）を移植。チップを集めてウィングや武器を装備し、パワーアップしていく縦スクロールシューティング。移植にあたって、マップや武器がまったく異なるアレンジモードも収録。こちらは古代祐三が音楽を担当。

アーケード版にあった隠しフィーチャーや裏技も完全再現。

Aランクサンダー 誕生編

RIOT／ADV1／7800円／1993年6月25日発売

謎の組織ブルズ・アイの手によって改造人間"サンダー"となってしまった主人公が、国家転覆の野望を阻止するために戦うアドベンチャーゲーム。『シルキーリップ』同様、会話の対応によって主人公のパラメーターが変わるLIPシステムを採用。戦闘シーンはカードバトル形式。

なんと主題歌は『仮面ライダー』等で知られる子門真人！

シルフィード

ゲームアーツ／SHT1／8800円／1993年7月30日発売

同社のパソコン用シューティングゲームの名作を、大幅にパワーアップしてリメイク移植。メガCDの性能を駆使して自機や敵機をポリゴンで構築。背景の艦隊をリアルタイムのデータ処理で描画するなど、緻密なCG映像を実現した。ただし、ゲーム性としては2Dの延長。

ポリゴンが高度な技術だった時代に大きな注目を集めた。

慶応遊撃隊

ビクターエンタテインメント／SHT1／7400円／1993年8月6日発売

バニー服姿の蘭未が、龍のぽちに乗って高知能タヌキのDr.ポンと戦うシューティングゲーム。お茶くみロボやあやしい黒船など、江戸時代をモチーフにしたコミカルなキャラクターが大量に登場する。ストーリーデモのアニメはスタジオぴえろ制作、蘭未の声は菅野美穂が担当。

ジャンルをアクションに変えて、サターンで続編も登場。

マーブルマッドネス

テンゲン／ACT1～2／6800円／1993年8月13日発売

米アタリの同名アーケードゲームを移植。立体的なコース内でマーブル（玉）を転がし、障害物やトラップを避けてゴールを目指す独創的なアクション。制限時間内であれば何回ミスしても大丈夫だが、ロスタイムになるので油断は禁物。操作はセガマウスにも対応している。

玉を食べる生物や強力な吸引機など、多彩な障害物が登場。

ガントレット

テンゲン／ACT1～4／7800円／1993年9月17日発売

米アタリの同名アーケードゲームを移植。4人の冒険者がモンスターのひしめくダンジョンを突き進む。移植にあたり、ドラゴン戦やパズル要素を盛り込んだクエストモード（パスワード制RPG）、対戦モードを追加。発色やスプライト表示を強化したプログラム処理も話題に！

本作の4人同時プレイを実現するためにセガタップも発売。

ストリートファイターⅡダッシュプラス

カプコン／ACT1～2／9800円／1993年9月28日発売

アーケードで大ヒットした対戦格闘アクション『ストリートファイターⅡ ダッシュ』の移植版。12人の格闘家からひとりを選択、世界中を転戦していく。オリジナル要素として、グループバトルや速度調整（メガドライブの処理速度の限界を極めた超高速も可能）などを追加。

ダッシュを名のりつつ、ひそかに"ターボ"モードも収録。

バトルマニア大吟醸

ビック東海／SHT1／7800円／1993年12月24日発売

前作の『バトルマニア』からわずか3日後という設定の続編シューティング。ヒロイン、大鳥居マニアが自分の脳を狙う新たな敵"鬼哭斉"と戦う。ネズミを動力に走る戦車やクレーンゲームのようなステージなど、シリーズ独特の妖しいセンスにはさらに磨きがかかっている。

ショット方向やプローブ（支援メカ）の動きも選択可能に。

バンパイア キラー

コナミ／ACT1／7800円／1994年3月18日発売

人気ホラーアクション『悪魔城ドラキュラ』シリーズの外伝的作品。第一次世界大戦時の欧州諸国を舞台に、ふたりの若きバンパイアハンター、ムチ使いのジョニーと槍使いのエリック（スタート時に選択可能）が戦う。サブウェポンをはじめ、基本システムはシリーズを踏襲。

メガドライブの発色にマッチした重苦しいグラフィック。

うる星やつら ディア マイ フレンズ

ゲームアーツ／ADV1／7800円／1994年4月15日発売

マンガ連載をはじめ、多ジャンルで人気を博した『うる星やつら』をオリジナルシナリオでゲーム化。迷子のサッちゃんを中心として友引町におかしな事件が巻き起こる。ゲームは画面内をカーソルでクリックすることで進行。対戦アクションなど、複数のミニゲームも収録。

アニメ版をもとにしたゲーム化。声優も当然同キャスト。

Quiz 解答は P305

Q43：メガCD版『タイムギャル』の主題歌の曲名は？
Q44：メガCD版『デトネイターオーガン』に登場するパスフーシステムで作れるものは？
Q45：メガCD版『電忍アレスタ』の有名なキャッチコピーといえば？

モータルコンバット完全版

アクレイムジャパン／ACT1～2／6800円／1994年6月3日発売

米ミッドウェイのアーケード用対戦格闘『モータルコンバット』を移植。派手な血しぶき、特殊コマンドでとどめをさす"究極神拳"などの残虐な演出が特徴。先行発売されたROMカセット版と大枠は同じだが、グラフィックやサウンド面が充実している。推奨年齢17歳以上。

CDとして再生すると、おまけのアレンジBGMが聴ける。

パノラマコットン

サンソフト／SHT1／9500円／1994年8月12日発売

セガのアーケード用シューティング『コットン』のオリジナル続編。パワーアップや魔法攻撃などの要素はそのままに、前作の横スクロールから疑似3Dタイプへと大変更。大容量を活かした長いデモや、芸の細かい敵キャラの演出など気合いの入った作り。開発はサクセス。

食いしん坊の魔法使いコットンと、妖精シルクの名コンビ。

魂斗羅 ザ・ハードコア

コナミ／ACT1～2／9000円／1994年9月15日発売

人気シューティングアクション『魂斗羅』シリーズのオリジナル作品。標準ショットやジャンプの特性が異なる4人の戦士が、さまざまな重火器を手にエイリアンとの激闘に赴く。基本はサイドビューだが3D演出のステージもあり。選択肢分岐によって進行ステージが変化する。

豪快かつ派手な敵、演出が満載。アドレナリン出まくり。

ロックマン メガワールド

カプコン／ACT1／8500円／1994年10月21日発売

ファミコンの人気アクションシリーズ『ロックマン』の1作目から『3』までを1本に収録した総集編＋α。3作すべてをクリアーするとオリジナルの新ステージ＆新ボスが登場。獲得したすべての特殊武器を自由に組み合わせて戦える。この"装備エディット"は本作だけの要素だ。

もとのPSGサウンドは、すべてFM音源版にリメイク！

シャドウラン

コンパイル／RPG1／7800円／1996年2月23日発売

同名のTRPGの世界をグループSNEのシナリオでRPG化。魔法とテクノロジーが混在する近未来の東京を舞台に、闇の仕事人たちの活躍を描く。ダイスを使うタクティカルコンバットや電脳世界マトリックスへの潜入モードなど、複数のゲームシステムが巧みに融合された良作。

重厚、退廃的な世界観。SF好きにはたまらない設定が満載。

魔導物語Ⅰ

コンパイル／RPG1／7800円／1996年3月22日発売

同名のゲームギア版を大幅にパワーアップしてリメイク移植。魔導幼稚園時代のアルルが、卒園試験のダンジョン攻略に挑戦する。魔法の使用は方向ボタンによるコマンド入力（↓←↑→でファイアーなど）で行うシステム。ちなみに『Ⅱ』以降のメガドライブ移植版は未発売。

本作でしか見られない「魔導」キャラや魔法も多数登場する。

PICK UP 海外ジェネシスの躍進

海外におけるメガドライブは、日本発売の約1年後にまず北米で（1989年9月：製品名はジェネシス）、そのさらに1年後に欧州やアジアで（1990年9月：製品名はメガドライブ）順に発売された。それらが熾烈な値下げ競争や『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の大ヒットといった追い風によって任天堂のSuper NES（海外版スーパーファミコン）と互角以上の市場を築いたことは別項で述べたとおり（P113、136参照）。その人気は日本市場でのピークが過ぎたあとも長らく続き、海外市場限定のハードバリエーションや傑作ソフトを多数生み出すに至った。未発売に終わったが、ジェネシスとジェネシス32X（北米版スーパー32X）の一体型機（開発コードネームはneptune：ネプチューン）も正式発表されるなど、日本の熱心なファンが羨むような勢いを持続したのである。ちなみに、ジェネシスとセガCD（北米版メガCD）を一体化させた"CD X"や、カラー液晶つきの携帯型ジェネシス"NOMAD"などは、東京・秋葉原の一部店舗などで扱われていたこともあったが、これらはいずれも日本のセガの正式販売ではない。

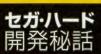
⬅海外好調の波は、異国センスあふれる多様なソフト群を日本市場にもたらした。写真は『ファットマン』。

➡日本でもカルトな人気を得た『トージャム＆アール』。3本足のトージャムと太っちょアールはいいコンビ。

GENESIS

SEGA／1989年9月発売

16ビット＝新時代のゲームシーンの始まりを意味する"GENESIS"（ジェネシス：創世記）の名で発売された北米版メガドライブ。性能は日本発売のものと同じだが、基本的に互換性はなし。お国柄から、銀色で小さめの16-BITロゴなど、本体やコントローラーのデザインが多少異なっている（下記カコミ参照）。

セガ・ハード 開発秘話

セガ 代表取締役社長 佐藤秀樹

ジェネシスの誕生

マスターシステムは任天堂さんのNESに先駆けられるかたちでシェアが伸びなかったので、つぎのマシンは欧米で先手を打ちたいと思っていました。そこで、1989年に16ビットのジェネシスを投入したのですが、すでに競争相手は任天堂さんだけではありませんでした。NECさんもPCエンジンという非常にバランスのとれたマシンをアメリカに投入したのです。向こうでは"ターボグラフィックス16"と名付けられた（グラフィックスエンジンがメモリーに対してアクセスするビットの数が16ある）それは、8ビットなのに16ビットと間違われ、ジェネシス、スーパーNESとともに"16ビット戦争"などと騒がれました。

まぁ、ドリームキャストまではビット競争みたいなところがあって、ビット数が倍になれば、倍よくなるといった印象がありましたからね。だから、メガドライブは"16-BIT"と大きく顔に書いてあるんです！ 日本では金スタンプをしてピカピカに光らせましたが、アメリカでは金は黄色と間違われやすく、あまりよろしくない、好まれないと。リセットボタンの青も同様です。だから、ジェネシスの"16-BIT"は銀、リセットボタンは灰色になりました。よりスマートにということで（16-BITの）文字も小さくなっています。これは文化や価値観の違いによるものですね。おかげさまでソニックの活躍もあり、任天堂さんと互角の戦いをすることができました。

GENESIS 2

SEGA／1993年4月発売

ジェネシスからボリュームスイッチなどを削除して小型化、コストダウンを図った廉価版。いわゆる北米版のメガドライブ2だが、ジェネシス同様、日本版の本体とはカラーリング等のデザインが若干異なる。標準で付属するパッドが、ジェネシス時と同じ3ボタン仕様なのが特徴（日本版は6ボタン）。

GENESIS 3

MAJESCO／1998年8月発売

北米のみで発売されたジェネシス2のマイナーチェンジ機種。本体機能はそのままに内部の集積密度が高められ、さらなるコンパクト化を実現（コントローラーとの対比に注目！）。付属コントローラーは連射機能付きの6ボタン仕様に。販売元はセガと正式にライセンス契約を結んだマジェスコ社。

GENESIS CDX

SEGA／1994年4月発売

ジェネシスとセガCDを一体化した、いわばワンダーメガの北米版。超小型の本体に両マシンの機能がほぼ搭載されているうえ、少々不恰好にはなるが、ジェネシス32Xも接続可能。日本では未発売に終わったが、欧州とアジアではマルチメガの名前で販売された。

GENESIS NOMAD

SEGA／1995年10月発売

バックライト式のカラーTFT液晶を内蔵した携帯型ジェネシス。ゲームギアとほぼ同等の小サイズながら、方向＋6ボタン、スタート・モードボタン、ヘッドホン・画面出力・2コン接続用の各端子を装備。据え置き型と遜色ない性能を誇る。標準の単3電池×6本で約3時間の連続使用が可能。北米市場のみの発売。

お国が違えばゲームの雰囲気も変わる？

ジェネラル・カオス大混戦（エレクトロニック・アーツ・ビクター）
⬅兵士選択時や練習面のひとことが、荒くれ軍隊ふうにやさぐれていてナイス。

オーサム ポッサム（テンゲン）
➡自然環境系のクイズが名訳。本編のアクションよりも楽しめる!?

海外のゲームを遊ぶときに困るのが、言葉の壁。直感的に楽しめるアクション系の内容であれば問題は少ないかもしれないが、たとえばメッセージの訳しかたひとつで、本来、そのゲームが持っていた雰囲気が損なわれてしまう場合も多くある。その意味で、メガドライブのゲームにはローカライズがしっかりしたものも多く、なかでもテンゲンと初期EAVの作品は、その対訳センスのよさで人気を博した。「残虐行為手当」、「タフすぎて そんはない」などの名訳で知られる『ピットファイター』（テンゲン）などはその代表例だが、もとの英語版の味を生かしつつ、ウィットに富んだ邦訳があてられていたのだ。

海外でのみ発売されたジェネシスのゲーム

海外ゆかりのメーカーのおかげで、日本でも非常に多くのジェネシス移植タイトルが発売された。だが、それでも海外で発売されたものの総量から見れば、ほんの一部が海を渡ってきたに過ぎない。ここでは、日本未発売の作品の中から興味深いものをピックアップしてみた。

⬅⬆異国の雰囲気漂うジェネシスソフト。カートリッジの形状は両サイドのラインが少し異なる。

JAMES POND
Erectronic Arts／1991年

⬆日本では『II』しか発売されなかったが、海外では数タイトルが登場した『ジェームスポンド』のシリーズ第1作目。映画『007』のテーマに似せたBGMなど、『II』に比べるとよりパロディ色が強め。

Ms.PAC-MAN
TENGEN／1991年

⬆赤いリボンとルージュがトレードマークの女の子版『パックマン』。迷路のデザインが異なる点以外、基本ルールは同じ。ナムコの海外市場向けアーケードゲームを、テンゲンがジェネシスに移植した。

CAPTAIN AMERICA and the AVENGERS
DATAEAST／1992年

⬆マーヴルコミックのヒーロー4人が戦う同名アーケードゲームの移植版。単純爽快なゲーム性をはじめ、データイースト独自のアクションセンスが光る。当初は日本でも発売が予定されていたが中止に。

PAPER BOY2
TENGEN／1992年

⬆米アタリの『ペーパーボーイ』の続編。車の下に潜って修理している男や、庭先でブランコに乗っている老夫婦など、新聞を投げつける対象（と、その愉快なリアクション）がさらに豊富になっている。

Toejam & Earl in Panic on Funkotron
SEGA／1993年

⬆カルトな人気を誇る異色作『トージャム＆アール』の続編。ジャンル的には横スクロールアクションに変更されたが、ファンキーなサウンドやインチキ宇宙人センス（？）はさらにパワーアップ！

Clay Fighter
INTERPLAY／1994年

⬆クレイ（粘土）アニメーションの表現を巧みに使った対戦型格闘。ダメージを受けるとへこんだり、自分の体の一部をちぎって投げたり。開発はDC版『NFL 2K』などで有名な米ビジュアルコンセプト。

Richard Scarry's Busy Town
SEGA／1994年

⬆"SEGA CLUB"シリーズとして発売された、低年齢ユーザー（3歳以上）のための知育ソフト。はめ絵のような簡単なゲームを通して、いろいろな物の名前を憶えていける作り。日本の"ピコ"的な内容。

SKITCHIN
Electronic Arts／1994年

⬆ローラースケートひとつで車道をスイスイと走るレースアクション。走っているクルマにつかまって速度を上げたり、ジャンプ台でトリックをキメたりと、発想は『ジェットセットラジオ』を先取り。

MORTAL KOMBAT 3
Acclaim／1995年

⬆敗者の肉体を残虐に破壊する"究極神拳"で話題を集めたバイオレンス格闘シリーズの第3弾。残虐さはもとより、荒唐無稽さにも磨きがかかっている。日本のメガドライブでは『2』まで移植された。

Vectorman
SEGA／1995年

⬆テレビの中を舞台にした横スクロールアクション。一部のROMに特殊なプログラムを入れて発売。その特別版を手に入れたユーザーには多額の賞金が贈られるという懸賞要素も手伝って大ヒットした。

ローカライズで活躍したメーカー

ジェネシスで人気を博したソフトは、海外メーカーの関連会社によって積極的に日本のメガドライブにもローカライズ（翻訳）移植された。それらはひと口に海外ソフトといっても、各社によって内容・作風などじつにさまざま。世界の広さを感じさせる多様性に富んでいた。

■テンゲン

テンゲンは米アタリ（ゲームズ）の関連子会社で、メガドライブではおもに同社のアーケードゲームをローカライズ移植して発売。『ハードドライビン』、『マーブルマッドネス』、『ガントレット』ほか、マニアックかつ完成度の高いラインナップを展開した。加えて、毎回シャレの効いた説明書や雑誌広告のオモシロさも話題になり、一部に熱狂的なファンを形成するまでに。

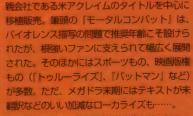
⬆ガントレット
ほぼ完璧な移植＆オリジナル要素。本作の4人同時プレイがセガタップ発売のきっかけに。

■エレクトロニック・アーツ・ビクター

⬆プロフットボール
スポーツはEAの看板ジャンルのひとつ。年度ごとのマイナーチェンジ版も多数発売された。

EAVは米エレクトロニック・アーツ（EA）のソフトを専門にローカライズ。アメフトをはじめとする各種スポーツもの、オリジナルのアクション系タイトルが多数発売され、『ロードラッシュ』や『デザートストライク』などは人気シリーズへと成長。EAブランドのソフトは、本国のジェネシス版と同様、標準とは異なる形状（やや縦長）のカートリッジで発売された。

■アクレイムジャパン

親会社である米アクレイムのタイトルを中心に移植販売。筆頭の『モータルコンバット』は、バイオレンス描写の問題で推奨年齢こそ設けられたが、根強いファンに支えられて幅広く展開された。そのほかにはスポーツもの、映画版権もの（『トゥルーライズ』、『バットマン』など）が多数。ただ、メガドラ末期にはテキストが未翻訳などのいい加減なローカライズも……。

⬆NBA ジャム
2オン2のバスケ。超人的なダンクや大統領似の隠しキャラなど、イロモノ要素も強め。

■セガ（・オブ・アメリカ）

⬆コミックスゾーン
マンガ世界の中で戦うアクション。コマからコマへ移動し、話が展開していく斬新な内容。

日本のセガは、セガ・オブ・アメリカ制作のタイトルをローカライズして発売。スマッシュヒットを記録した『エコー・ザ・ドルフィン』をはじめ、『トージャム＆アール』、『コミックスゾーン』、メガCDの『ナイトトラップ』など、海外センスあふれる作品がそろった。また、『ポピュラス』や『ソード・オブ・ソダン』など、他社の海外ソフトも少数だが販売している。

MEGA DRIVE LICENSEE

THE WITNESS OF HISTORY

セガとともにセガハードを盛り立ててきた多数のライセンシーメーカー。彼らの活躍なくして、セガ・コンシューマー独自の輝きは存在し得ないといっても過言ではない。ここではその代表として、ひと際セガとの結びつきが強かったメガドライブ時代の参入メーカー6社の社長にお話を伺った。

THE WITNESS OF HISTORY

ゲーム制作のスキルを磨かせてもらいましたね

黎明期のゲーム開発

コンパイルは、セガがコンシューマーを立ち上げたときからつき合っている唯一の会社なのではないでしょうか。当時は納期までの開発期間が2ヵ月くらいでしたから、出来高払いのアルバイトを雇って、ほとんど缶詰状態で『サファリハンティング』や『N-サブ』を移植していたんですよ。セガは納期優先でしたけど、『ボーダーライン』の移植のときにしたって、アーケードの基板をポンとくれるだけで。ソースも資料もくれないから、けっきょく怒られながら5ヵ月くらいかかって完成してましたね。まあ、そのぶん『ボーダーライン』のゲーム性の再現度などにはかなり自信がありますよ。コンパイルオリジナルの『ハッスルチューミー』をセガに泊まり込んで開発していたときは、隣りの席で中裕司君が『ガールズガーデン』を作ってました。

ハード性能に共通点があったので、セガのソフトと同時にMSX版のソフトを作っていたこともあります。『C-SO！』や『ハッスルチュミー』などがそうですね。ちなみに、MSX版では"チュミー"なんだけど、セガ版では語呂がいいからということで"チューミー"になったんです。

そのころのセガはアーケード中心だったので、いかなるバグも許さないという姿勢を貫いていました。これには感動したし、鍛えられましたね。ちょっと言い過ぎかもしれないけど、ゲーム制作のスキルはセガとのつき合いのなかで磨いていったようなものです。それがメガドライブの時代になったときに、『ぷよぷよ』で結実したというわけなんですね。

(2000年5月10日収録)

仁井谷 正充

MASAMITSU NIITANI
株式会社コンパイル 代表取締役。1982年に同社設立、翌年からソフトのOEM供給を開始。以降、「ディスクステーション」の発刊から"ぷよまん"菓子の販売まで多岐に展開。代表作に「ザナック」、『ぷよぷよ』シリーズなど。1950年2月10日生まれ。

コンパイル セガハード用開発タイトル

年	タイトル
'83年	ボーダーライン(SG・移植)
	サファリハンティング(SG・移植)
	N-サブ(SG・移植)
'84年	ハッスルチューミー(SG)
	ロードランナー(SG・移植)
'85年	チョップリフター(SG・移植)
	チャンピオンシップロードランナー(SG・移植)
'86年	C-SO!(SG)
	チャンピオンビリヤード(SG)
	ガルケーブ(SG)
'87年	ファミリーゲームズ(MkⅢ)
'88年	アレスタ(MkⅢ)
	魔王ゴルベリアス(MkⅢ)
	R-TYPE(MkⅢ・移植)
'90年	ゴーストバスターズ(MD)
	武者アレスタ(MD)
'91年	GGアレスタ(GG)
'92年	電忍アレスタ(MCD)
	ぷよぷよ(MD)
'93年	魔導物語Ⅰ 3つの魔導球(GG)
	ぷよぷよ(GG)
	なぞぷよ(GG)※GG本体同梱
'93年	笑ゥせぇるすまん(MCD)
	GGアレスタⅡ(GG)
	なぞぷよ2(GG)
'94年	魔導物語Ⅱ アルル16歳(GG)
	なぞぷよ アルルのルー(GG)
	ぷよぷよ通(MD)
	ぷよぷよ通(GG)
	魔導物語Ⅲ 究極女王様(GG)
'95年	ぷよぷよ通(SS)
	魔導物語A ドキドキばけ~しょん(GG)
'96年	シャドウラン(MCD)
	魔導物語Ⅰ(MD)
'97年	ぷよぷよSUN(SS)
	ぷよぷよSUN for SEGA NET(SS)
	Disc Station別冊 i miss you.(SS)
'98年	わくわくぷよぷよダンジョン(SS)
	魔導物語(SS)
	ぷよぷよ~ん(DC)
'99年	ぷよぷよDA! -featuring ELLENA System-(DC)

THE WITNESS OF HISTORY

あれだけわがままに作れた作品はないと思います

セガハードとの縁

ウエストンを立ち上げる1年まえ、エスケープという会社名義のときに、セガさんのアーケード基板で『ワンダーボーイ』の1作目を制作したんです。僕らのような若い世代に機会を提供してくれたのがセガさんだったわけですね。

『ワンダーボーイ』はスタッフ3人で作ったんですが、当時はアーケードゲーム、とくにアクションゲームの需要が高かったこともあって高インカムでした。基板を売るセガさんもいい利益になったはずです。セガさんとのおつき合いは、それがきっかけですね。『ワンダーボーイ』シリーズは、国内と海外の全作品を合わせると100万本以上出ているんじゃないでしょうか。

その後、この『ワンダーボーイ』のヒットをきっかけに登記して、ウエストンという社名に変更したんです。それまでの"エスケープ"という社名は逃げ出すみたいでよくない、会社は信用第一だから……と友人に言われまして(笑)。

モンスターワールドⅣ

当時、セガさんと仕事をさせていただいた中でやりやすかったのは、いい意味で納期に厳しくなかったことですね(笑)。たとえば、ユーザーの皆さんに高く評価していただいたメガドライブ版の『モンスターワールドⅣ』にしても、気の済むまで作り込めたのは、期限よりもクオリティを優先させてくれたセガさんの体質も大きかった。だから、自分たちの作りたいものをひたすらマイペースで作っているという感じでしたね。

RYUICHI NISHIZAWA
株式会社ウエストンビットエンタテインメント 代表取締役。1985年に前身となるウエストンを設立し、アーケードと家庭用機の両面でソフトのOEM供給を開始。代表作に『ワンダーボーイ』、『モンスターワールド』シリーズなど。1964年3月4日生まれ。

僕は『(モンスターワールド)Ⅲ』にはあまり深く関わらなかったんですが、『Ⅳ』はとにかく『Ⅲ』とは違うものを作りたくて。かなり検討したうえで、シリーズで初めて女の子を主人公にしたんです。そうしたら、ちょうどメガCDなどでギャルをウリにしたゲームが目立っていていたころだったので、「ウエストンまで……」といった不評も多くて(笑)。そういう硬派な人たちも、あえて裏切る設定にしたかったんですが、予想どおりの反応でしたね。

開発期間は7、8人のスタッフで1年半くらいでしたが、とにかく時間がかかりました。急なアイデアで、たった1ヵ所にしか登場しないペペログゥ(*1)のアクションを追加したり、そのためにキャラクターのパターンを増やしたり。キャラクターの動きへのこだわりは、『アラジン』(*2)などのディズニー系のアクションゲームにも影響を受けましたね。個人的にも、あれだけわがままに作れた作品はないと思います。

品質最優先のセガ

セガさんも時代の中で生きているので、プラットフォームが変わるたびに社内の構造も変わっているんです。とくに作り手の側から見ると、メガドライブとサターンのあいだにはっきりとした境界線がありますね。たとえばメガドライブの時代は、(開発中のソフトを)ここまでできましたってセガさんに見せに行くと、「ここはこうしましょう」とか具体的にクオリティを上げる方法論を提案してくれて、そのうえで「それを入れたらどこまで発売日、伸びるの?」って聞いてくれるんです。それで、こちらがスケジュールを見ながら「ここまで伸びます」と答えると、「じゃ、それでやってください」っていう具合でした(苦笑)。セガさんはとにかく品質本位で、いいものを作ってリリースするという基本姿勢がありましたから、そのような形で作ることができたんだと思います。

それがサターンになると、CS部ができて(外部への)スケジュール管理もきちんとされるようになり、後期にはプロデューサー制度も確立しました。ウチはいろいろなプラットフォームのソフトを作っているので、いろいろなメーカーさんと仕事をしてきたのですが、たとえば他機種でRPGを開発したときには、先方のプロデューサーからの注文でその会社のほかのRPGとかぶらないように大幅に内容に手を加えたこともあります。そのプロデューサーはまず自社のマーケットを考えて注文や提案をしてくるわけです。

それに比べるとセガさんの場合は、開発現場にいた方がプロデューサーになることが多いようで、マーケット重視というよりは、我々といっしょに開発の輪の中に入った視点から、品質を高めるためのアドバイスをくれるんです。反面、セガさんの場合はラインナップや内容の重なり具合はあまり気にしなかったかもしれません(笑)。ユーザーが満足するかどうかが最優先の基準なんです。

チームワークを要するゲーム作り

アクションゲームって、プログラマーと企画屋とグラフィッカーがいっしょにならないと作れないんですよ。いつも情報や方向性を共有できる、密なチームワークがないとクオリティの高いものは作れないんです。でも、CD-ROMのソフトが主流になってから、こうしたアクションは出しにくい土壌になった。ゲームの規模が大きくなり、開発の情報量が増えると、それを制御するのに手一杯になってしまう。個々のスタッフが、作っているゲーム全体を俯瞰して見られなくなってきたんですね。

ただ、最近また、たとえば限られた容量や環境の中におもしろさを詰め込むような、そういったゲーム作りもしたいな、と。ウチはアクションゲームを多く出してきたように、ゲームの楽しさはインタラクティブな楽しさにあると思っています。自分が入力したことによって画面がどう変化するか、その連続がゲームなんです。それがゲームの根幹だと思い続けて作っていけば、映画などとは違う路線でずっと走れるんですよ。いま、昔のアクションゲームのような"チームワークを必要とするゲーム"を作れる会社って少ないと思うので、市場にうまく合うゲームの形を考えながらも、いままでに積み上げてきたゲーム作りの文化を僕たちが続けていけたらなと思います。

(2001年4月12日収録)

*1 ペペログゥ:『モンスターワールドⅣ』で、主人公アーシャのお供となる不思議な動物。ゲームの進行に合わせて数段階に成長し、呼びかけると場面に応じた多彩な連携アクションでアーシャをサポートしてくれる(関連はP130)。以下で、その活躍ぶりをふたつだけ紹介。
*2 アラジン:同名ディズニー映画の世界を忠実に再現したアクションゲーム。1993年11月にセガから発売。秒間60コマのパターンにより活き活きとしたアクションを見せるキャラクターの動きは、まさに原作映画そのもの。ゲームバランスなど全体的な完成度も高かった。

⬅ペペログゥを持ったままジャンプすると、ゆっくりとパラシュート下降できる。ここから2段ジャンプも。

➡水中でペペログゥを呼ぶと、アーシャを水上まで引っ張り上げてくれる。本当に頼りになる相棒なのだ。

ウエストン ビット エンタテインメント セガハード用開発タイトル

westone bit entertainment

年	タイトル
'86年	ワンダーボーイ(SG) ※エスケープ時代
'87年	スーパーワンダーボーイ(MkⅢ) ※エスケープ時代
'88年	スーパーワンダーボーイ モンスターワールド(MkⅢ)
	モンスターレア(MD)
'90年	ワンダーボーイ(GG)
'91年	モンスターワールドⅢ(MD)
'92年	モンスターワールドⅡ ドラゴンの罠(GG)
'94年	モンスターワールドⅣ(MD)
'95年	結婚(SS)
'97年	ウィリーウォンバット(SS)
	卒業Ⅲ Wedding Bell(SS)
'98年	卒業アルバム(SS)
'99年	アキハバラ電脳組パタPies!(DC)
'01年	フィッシュアイズ|ワイルド(DC)

※エスケープ、ウエストン時代を含む

THE WITNESS OF HISTORY

CD-ROMで作ることが前提だったんです

CD-ROMへのこだわり

セガとの関わりのいちばん初めは、マークⅢ版の『テグザー』(*1) なんです。MSX版はコンパイルさんが移植をしているんですが、ハード性能的に近かったのでマークⅢでもやろうという話になって。けっきょく実現はしませんでしたが、その交渉をしたのが最初ですね。

ゲームアーツを立ち上げた当時は、パソコンやOEM (*2) でファミコンのゲームなども作っていたんですが、じつはそのころから「絶対にCD-ROMの時代になる」ということを言い続けていたんですよ。それこそ、アメリカでフィリップス社 (*3) からコンピューターのデータが書き込める媒体規格が発表されれば、現地に行って副社長に話を聞いたり、実物を見せてもらったりもしてね。当時はまだ5インチのフロッピーディスクとかカセットテープの時代でしたから、これは安いし、コピーも簡単だと思いました。PCメーカーにCD-ROMのパソコンを作ってくれるよう頼んだりもしていたんですが、まだ早いと言われたりしてましたね。

そのうちにNECがハドソンと組んで、突然CD-ROM² (*4) という規格を出したんです。ただ、これはランダムアクセスできずに上から順番に読み込んでいくだけで、カセットの大容量版といった感じでした。それでも飛びついて、受託で少し仕事もしたんですよ。

メガCD登場

メモリーなどの問題で8ビットから16ビットへと時代が移り変わるなか、セガがCD-ROMのマシンを作っているという話を聞いたんです。当時、パソコンではジャストシステム一辺倒のような感じでビジネス（ソフト）中心の風潮を見せていたので、それでゲームアーツとしては、'90年に一挙に勝負をかけたんです。「メガドライブに参入しよう！」と。CD-ROM（マシン）はまだ出ていませんでしたが、CD-ROMをやることを前提に、まずは『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を4メガROMで発売し、大成功しました。そのころからセガには「CD-ROMを早く見せてほしい」ってアタックしていて、その熱意が伝わって、メガCDが発売される1年まえくらいに、その初期バージョンを開示してもらったんです。CD-ROMは5年も6年もずっと追いかけていたものだったから、売れても売れなくても、とにかくやろうと決めていたんですね。

メガCDはそれはすばらしい性能でしたよ。もちろん、ランダムアクセスもできますし (笑)。でも、ひとつだけ問題があって、RAMが少なかったんです。当時は8メガROMも登場していたころなのに、最初は2メガくらいしかなくて。それで初対面の佐藤現社長に容量を増やしてほしいと懇願したんです。ウチは『シムアース』の権利も取っていたので、RAMが8メガなければ移植できないと言ったりもして (笑)。佐藤さんは定価が高くなることを気にしていたんだと思いますが、僕の熱意に現場の技術者の皆さんは賛同してくれまして。なんとその翌日、6メガに変更になったとの連絡をいただいたんです。

宮路洋一

YOUICHI MIYAJI
株式会社ゲームアーツ 代表取締役社長。1985年の同社設立以降、PCから家庭用機まで多数の作品をプロデュース。1996年には株式会社ESPの代表取締役を兼任。代表作に『テグザー』、『グランディア』シリーズなど。1963年5月26日生まれ。

CD時代の先駆

確かにお願いはしたけど、そんなに早く変更されるなんて思っていなかったから、こうなったら本気で作らなければと(笑)。たとえば『天下布武』(*5)ではMPEGなどの技術がないのに実写映像を流していましたよね。あれはメガドライブとメガCD、合わせて3つのCPUを全部使って実現しているんです。一方で計算させながら、一方では出力させるというマルチ処理ですね。ムービー再生はPCエンジンの性能ではできなかったんですが、それをソフトで実現する技術を入れたんですね。いまは全部ハードでやってくれるからそういう技術はいらないんですが、当時の"開発力"というのは、ハードの実現できないことをソフトでやるというのが主力でしたから。

また、「まずはロープレだよね」ということで、元ガイナックスのスタッフとアニメーションを使ったRPGを企画したんです。それが『ルナ』で、メガCD本体の売上が20万台だった当時で10万本以上の大ヒット作になりました。メガCDでは『シルフィード』も10万本以上でしたし、（すでにサターンやプレイステーションも出ていた）'94年12月に発売した『ルナⅡ（エターナルブルー）』も、5万本以上売れているんです。『ゆみみみっくす』はゲームではないし、映像だけでもない。アニメーションを選択しながら遊ぶという、それまでのロム媒体では考えられないゲームでした。そういうゲームを作ることにウチのスタッフは燃えていたんですね。それらの数字はその結果だと思いますし、現在のゲームの雛形をこの時代に数多く作ったとも思います。CD-ROMの可能性を示すことができたし、CD新時代の到来を見せることができたのではないでしょうか。

ユーザーとの一体感

サターンとプレイステーションが出たとき、これで本格的なCD-ROMの時代が来たと感じました。両機種の内部構造はまったく違ったので、どちらを選ぶかという話になったんですが、当時、任天堂はCD-ROMに行きそうもなかったし、ソニーは初めてでよくわからない。セガとは仲がよかったし、『ソニック』で勢いもあった。それで当然、サターンに力を入れたわけなんです。トレジャーやアルファシステムなど、いいゲームを作るメーカーを集めてESP (*6) という会社を設立もしました。『シルエットミラージュ』や『ギレンの野望』を始め、サターンでは本当にいいゲームがたくさん出ましたね。

『グランディア』は作り上げるまでに7億円もかかったんですが (笑)、体験版を10万枚配ったときは、ふだんあまり人の来ないおもちゃ売り場にまでユーザーの皆さんが殺到して大変だったと聞きました。制作中も、熱いユーザーの皆さんの期待感をすごく感じましたし、メガドライブやサターンの時代はユーザーさんとの一体感がすごく強かったですね。それは売れた売れないよりも「俺たちがみんなでセガを支えている」という部分がおもしろかったんだと思います。ただ、それがドリームキャストになったときに薄れてしまったのが残念でしたね。正直、それまでのコアユーザー、業界を盛り上げる"種火"の皆さんの顔が隠れて見えなくなってしまったんです。このレベルのマシンになってくると、いいソフトを作るまでに時間がかかるわけで、ウチは『グランディアⅡ』しか出せなかったんですが……生産中止はちょっと早すぎますよね。今後は、種火となるユーザーの皆さんにどうやって戻ってきてもらうか、どうやって新しい種火を生み出すような作品を作っていくかが課題かな、と思っています。

（2001年10月4日収録）

*1　テグザー：1985年にパソコン（PC-8801SR）で発売された変形ロボットシューティング。スピーディな動きと重厚なFMサウンドなどで大ヒットを記録した。
*2　OEM：Original Equipment Manufacturerの略称。相手先のブランドで販売される製品の供給。
*3　フィリップス社：CD（コンパクトディスク）を開発したオランダの会社。さまざまな規格のCDが開発されている。
*4　CD-ROM²：1988年12月にPCエンジンのコア構想の一環として発売された、コンシューマーとしては世界初のCD-ROMマシン。価格は57300円。
*5　天下布武：『天下布武 英雄たちの咆哮』。1991年12月28日発売。戦国時代を舞台にしたシミュレーションで、ゲームアーツのメガCD参入第1弾タイトル。
*6　ESP：（株）エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシングというのが正式な社名。1996年、ソフトメーカー9社によって設立された総合プロデュース会社。

GAME ARTS ゲームアーツ セガハード用開発タイトル

年	タイトル
'90年	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場(MD)
'91年	天下布武　英雄たちの咆哮(MCD)
'92年	アリシアドラグーン(MD)
	ルナ　ザ・シルバースター(MCD)
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編(MCD)
'93年	ゆみみみっくす(MCD)
	Jリーグ チャンピオンサッカー(MD)
	シルフィード(MCD)
'94年	うる星やつら ディアマイフレンズ(MCD)
	ルナ エターナルブルー(MCD)
'95年	ゆみみみっくすREMIX(SS)
'96年	ガングリフォン ザ ユーラシアン コンフリクト(SS)
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND(SS)
	だいなあいらん 予告編(SS)
'97年	だいなあいらん (SS)
	グランディア(SS)
'98年	ガングリフォンⅡ(SS)
	グランディア デジタルミュージアム(SS)
'00年	グランディアⅡ(DC)

THE WITNESS OF HISTORY

できるかわからないものに挑戦している感じでした

3Dのルーツ

クライマックスを設立するまえは、チュンソフトに在籍して『ドラゴンクエストⅢ』や『Ⅳ』のプログラミングに関わっていたんですが、それ以前から自分でゲームを作りたいという気持ちは大きかったんです。最初にメガドライブで『シャイニング＆ザ・ダクネス』（以下『シャイダク』）を制作したときは、まずそれまでの8ビット機ではできなかったようなものが作りたかったんですが、あのような3Dへのあこがれは昔から持っていました。最初のきっかけはNECのPC-6001というパソコンで出ていた『クエスト』（*1）というゲームの3Dダンジョンを見て、とにかく感動したことです。移動中、右を向いたらすぐに右の通路の絵が表示されるのではなくて、ちゃんと（向いている途中の）中割りのコマがあったんですよ！　後ろで見ている人も迷路を歩いている様子がよくわかるわけです。それはマシン語で書かれているプログラムで、アセンブラの世界は何てすごいんだって思いましたね。それで、『I/O』（*2）のマシン語講座のバックナンバーそろえて泣きながら勉強しました（笑）。17か18歳のときには、MSXで『ミッドナイトブラザーズ』（*3）っていう3Dものを作ったりしてるんですよ。

内藤 寛

KAN NAITO
株式会社クライマックス 代表取締役。10代からプログラマーとして数々の作品を発表し、1990年に同社を設立。ゲームソフト開発のほか、雑誌やラジオなど幅広く活躍。代表作に『ランドストーカー』、『ランナバウト』シリーズなど。1967年3月23日生まれ。

メガドライブでの開発

実際にメガドライブでソフトの開発を始めたときは、やはり環境的に大変でした。当時、ファミコンには任天堂の専用開発ツールがあったんですが、メガドライブは68000という汎用性のあるCPUだったため専用のツールがなかったんです。ファミコンに比べてハードの性能、パワーはメガドライブのほうがすごかったんですが、その部分がやりづらかったですね。たとえばグラフィックはNECのPCシリーズなどで作っていたんですが、それをリアルタイムにメガドライブの画面で見ることができないとか。当然、パソコンとメガドライブでは発色なども違ってくるのでそれでは困ります。だから、自前のツールをハード込みで作ったりしました。

『ランドストーカー』は、あのクォータービューのシステムを作りあげるのに苦労しましたね。『シャイダク』が終わってすぐに研究を始めたんですが、まず斜めの視点に対応しているグラフィックツールを一から作るところから始めたんです。前例のなかったものなので、途中、ひょっとしたらこのハードでは不可能なことをやっているんじゃないかと思いながら作っていました。あのクォータービューの空間を作り出した"DDS520"（*4）というシステム名は、「何かカッコいいから」ということだけで決定したものです（笑）。システムに名前があるのって、エンディングにそのロゴも出てきたりして、何か映画っぽいですよね（笑）。ちなみに520というのはマップが520枚入っているという意味でしたが、最終的には700枚くらい入っています。

難易度に関しては、よく「難しい」と言われましたが、あれは遊んでいるうちにプレイヤーのスキルが上がっていくゲームでもあるので、制作途中で作り手のほうの感覚もマヒしてくる部分があるんですよ。こんなの簡単だろうと思ったことが、世の中の人には難しかったり……。「ジャンプしたときに影をつけてほしい」という意見も多かったですね。それはこちらも十分にわかっていて、できるものならつけたかったんですが、それでもつけられない理由があったんですよ（笑）。

『ランドストーカー』は研究期間も含めて1年半くらいで作ったんですが、16ビットといってもまだハードの性能も低く、いまと違って何でもできたわけじゃないので、できるかどうかわからないものに挑戦しているという感じはありましたね。でも、それを成し遂げることができたというのが、いまでもいい経験になっていると思います。

ポリゴンへの挑戦

サターンはどちらかと言うと作りにくかったですね。ツインCPUでしたが、（数は）1個でいいからクロック倍にしてくれたほうがよかったし（笑）、メモリーも高いのと安いのがあったんですが、安いほうを使うと遅くてしょうがなくて。『ダークセイバー』はロードの長さを感じさせないようにいろいろ工夫したんですけど……。ポリゴンもあそこから始めたんですが、まずは本屋に三角関数とか行列の本を買いに行くところからスタートして、泣きながら3Dにたどりつきましたね（笑）。

ちなみに『ランナバウト』（*5）はすべて3Dですが、あれは3Dでやるという考えから始まったわけではないんです。バスやダンプに乗ることができて、目に見えるものを壊すことができるというコンセプトから考えていった結果、現実の世界を3Dで再現するという形になったんですね。それと、もうひとつのきっかけは『リッジレーサー』（*6）。コース内にあるイタリアントマトの中に入ってみたかったんですけど、どうしても入れなくて（笑）。あそこにも入れたらいいのにって思いからですね（笑）。

本質的なおもしろさ

ドリームキャスト本体と同時発売だったはずの『クライマックスランダーズ』は1年くらい発売が延びてしまい、その間に、お詫びの意味もこめてビジュアルメモリ（以下VM）のゲームがどんどん増えていきました（笑）。その中には3Dダンジョンものや、『ドラゴンクエストⅡ』の規模くらいあるRPGなども入っているんですが、あれはVMみたいな小さなマシンでもRPGができて、そこそこ楽しいものが作れるということを見せたかったんです。ハードがすごく進化して、いまはポリゴンやグラフィックにゲームの比重が置かれてますけど、僕としてはハードの性能に関係なく、ゲームの本質的なおもしろさを追及していきたいな、と。

じゃあ、そのためにどうするか考えると、それはやっぱり作り手のこだわりというか、自分との戦いになっていくんじゃないかと思います。たとえばそれはプログラムにも凝縮されていて、プログラムというのはユーザーの目には見えないんですが、じつは（ある段階よりも）速くなっているとか、短くなっているとか。「ここでいいや」と言えば終わりなんですけど、そこを戦いながら続けていくものなんですよ。ほとんど自己満足の世界にも近いんですけど、最終的にはその自分との戦いが、ゲームの本質的なおもしろさに繋がっていくと信じています。

（2001年11月1日収録）

*1　クエスト：1982年にアスキーから発売されたPC-6001用のゲーム集『AX-5 オリオン／クエスト』の収録作品のひとつ。レーダーを頼りに見えない敵を倒し、3D迷路から脱出するのが目的。モニターの色ずれを利用することで3D迷路をスムーズに動かした傑作。
*2　『I/O』：工学社発行のパソコン技術情報誌。当時は広告ページが非常に多く、電話帳のように厚かった。
*3　ミッドナイトブラザーズ：1986年にソニーから発売されたMSX用のアクションゲーム。3D迷路のビルの中から宝を捜して屋上へ脱出するという内容で、分割画面によるふたり同時プレイも可能だった。
*4　DDS520：Diamond Shaped Dimension System 520の略称。菱形で構成された3次元空間システム。
*5　ランナバウト：1997年にPSで発売されたミッションクリアー型のカーアクションゲーム。店のショーウインドーをぶち破ったり、地下鉄の線路に侵入したりと街の中を自由に走り回れるのが特徴。のちにDC用『スーパーランナバウト』も発売（詳細はP262）。
*6　リッジレーサー：1993年にナムコから発表されたアーケード用の3Dレースゲーム（翌年末にはPS本体と同時にPS移植版も発売）。あるコースの背景にイタリアントマト（ナムコ系列のレストラン）が登場するが、当然破壊したり中に入ったりはできない。

←2Dゲーム全盛の時代に、疑似3D表現による広大な箱庭世界を構築した『ランドストーカー』（詳細はP125）。

CLIMAX ENTERTAINMENT **クライマックス セガハード用開発タイトル**

年	タイトル
'91年	シャイニング&ザ・ダクネス（MD）
'92年	シャイニング・フォース（MD）
	ランドストーカー（MD）
'96年	ダークセイバー（SS）
'99年	クライマックスランダーズ（DC）
'00年	スーパーランナバウト（DC）
'01年	スーパーランナバウト サンフランシスコエディション（DC）

THE WITNESS OF HISTORY

どこにもないRPGを作りたいという一心で

メガドライブとの縁

高橋宏之（以下、高橋宏）　'90年前後は、売れるゲームと売れないゲームがはっきりしてきたころで、アクションは売れないとか、RPGは売れるといったように、メーカーがジャンルでタイトルを作り始めるようになっていたんです。たとえばRPGを見ても、ほとんどがトップビューのフィールドを歩くような『ドラゴンクエスト』のシステムに集約されていたんですね。そういう風潮が嫌で、どこにもないRPGが作りたい、ビジネスではなく単純にいいゲームが作りたいと思っていたんです。

それに賛同してくれたのがセガの中山社長（当時）で、クライマックスによる『シャイニング＆ザ・ダクネス』（以下シャイダク）の開発がスタートしました。『シャイダク』のイメージはこの業界に入るまえから持っていたもので、最初は"リアルタイムのおばけ屋敷ファンタジー"という感じだったんですよ。でも、まだメガドライブの性能がよくわかっていなかったり、望んでいた開発機材がプロジェクト開始から2、3ヵ月後に届いたりと、発売日までに時間が足りなくて。当初思い描いていたものよりスケールダウンしてしまいました。

また、セガさんから提示された金額で開発していたんですが、RPGを作るにはぜんぜん少ないって、あとからわかりました（笑）。セガさんも僕たちも外部とやることに慣れていなかったので、まだ制作費やコストの算出方法もよくわかっていなかったんですね。パブリシティーなどもきちんとしていませんでしたから、じつは『シャイダク』に関しては、僕が総合プロデューサーのような形で広告宣伝の部分まで担当していました。

高橋 宏之

HIROYUKI TAKAHASHI
株式会社キャメロット 代表取締役社長。1990年に内藤寛氏等とクライマックスを設立し『シャイニング＆ザ・ダクネス』を発表。翌年、株式会社ソニックを立ち上げ1997年から現職に。代表作に『シャイニング』シリーズ等。1957年10月30日生まれ。

ソニック設立

高橋宏　『シャイダク』がメガドライブで最高のセールスを記録すると、商品力だけでなく、プロデュースの形もよかったとセガさんのトップに認められたんです。そこから、そのノウハウをクライマックスだけで使うのはもったいないから、セガと協力してやっていけないかという話をいただいたんですね。そのころ、ゲームを企画する能力は自分としては余力があったんですが、クライマックスのキャパだと1年に1タイトルが精一杯でしたから、1年にRPGを2本くらい発売できたらメガドライブの印象も変わるだろうなと思い、そのような開発チームをクライマックス以外に持つことにしました。はじめは、企画面でセガを支援する目的で作られた会社だったわけですね。

"ソニック"という社名に関しては、当時、任天堂系に"エイプ"や"マリオ"といった名前の会社（*1）があったので、こちらもセガを代表するキャラの名前をつけようということで。最初は候補として"オパオパ"や"アレックス"などが挙げられたんですが、中山社長から「秘中の秘なんだけど、じつはいま、ものすごいアクションゲームを作っている」という話が出たんですよ。プロモーションも大々的にやっていくというし、ゲームとして間違いがないのなら、ということで"ソニック"に決まったんです。

シャイニング・フォース

高橋宏　『シャイニング・フォース』（以下フォース）は、単なるシミュレーションゲームとは差別化したいと思いました。僕の作りたいのはやっぱりRPGだったので、戦闘の見せかたひとつにも随分悩みましたね。当時、グラフィックを担当していた者がセガのゲームの大ファンで、ある日、『バハムート戦記』（*2）を買ってきて見せてくれたんです。あれ、4メガ中2メガをオープニングに使っているそうなんですが、ドラゴンが遠くからバタバタと飛んできて、火をゴーッて吹いて"バハムート戦記"ってタイトルが出る。それを見た瞬間、「あ、戦闘シーン、これだよ！」て思ったんですよ（笑）。2メガも使ってるゴージャスな絵を、戦闘で再現するというコンセプトです。

田口　シネスコ（*3）になっている戦闘画面も全画面でやりたかったんですが、VRAMの都合でできなくて。しょうがなく上下切ろうということになり、あの横長の画面ができあがったんです。その名残で足場だけ、はみだしているんですよ（笑）。

高橋秀五（以下、高橋秀）　『フォース外伝』のころから、戦闘のバランスやキャラクターの配置などを全部やってきましたが、キャラの個性を出すのは難しいですね。いつも、畳2畳くらいの机がバーッと資料で埋まるんですよ。敵の思考の調整も悩みどころで、いかに機械的な展開になるのを避けて、詰め将棋的にならないようにするか、と。プレイヤーの人が画面を通じて僕たちと勝負してるような、そんなバランスが理想ですね。ユーザーのとき、これだと思って買ったゲームでがっかりすることも多かったので、僕たちのゲームは期待感を裏切りたくないんですよ。『フォースⅡ』のマスターアップのときなんか、思い出しただけですごいですよ。

田口　16メガのカートリッジでメモリーを99パーセント以上使いきっている状態でしたね（笑）。ものすごい圧縮をかけて、まるでパズルのような……。

高橋秀　最後はみんな何日も寝ないでアップして、ロムを工場に入れてから安心して寝たんです。ところが何と、工場に入ってから焼き直し！"スライム"（*4）という名前が商標登録の関係上ダメで、"ジェル"という名前に変更に。何とか直して倒れたら、"ジェル"もダメで、さらに"ペースト"という名前にして修正したんですよ。1日2回の焼き直しなんて、いまでは到底考えられないですよね（笑）。

高橋宏　"ジェル"は『シャイダク』のときに使ったんですが、商標登録してなかったんですね（笑）。

『Ⅲ』は感謝の気持ちで

高橋宏　サターンが登場するころ、セガのマーケットは海外で伸びていて、32Xなど、国内よりも海外

高橋 秀五

SHUGO TAKAHASHI
株式会社キャメロット 代表取締役副社長。ソニック参画後、1994年にキャメロット設立。『シャイニング』シリーズをはじめ、兄の宏之氏と共同でゲーム制作にあたる。代表作に『みんなのGOLF』（PS）、『マリオテニス64』（N64）など。1962年9月28日生まれ。

田口 泰宏

YASUHIRO TAGUCHI
株式会社キャメロット 取締役開発本部長。クライマックスの立ち上げ時からプログラマーとして活躍。以降、高橋兄弟と二人三脚で数々のゲーム制作に携わる。現在は同社のウェブマスターも兼任。代表作に「シャイニング」シリーズなど。1967年7月4日生まれ。

⬆『シャイニング・フォース』の戦闘シーン。以降このスタイルは本シリーズの伝統に（詳細はP124）。

に力を入れている風潮がありました。ちょうどそのころセガの社内的な問題もあって、じつはセガさんではなくAM2研と契約を結んだんです。「サターンをいっしょにやりましょう」って言ってくれたのはAM2研の鈴木常務と裕さんだったんです。そのころからセガさんとの関係が薄くなって、タイトルを提供する1社になってしまいましたね。ただ、ユーザーの方々に迷惑かけるのは嫌だったので、参入すると決めたからには最後までつき合うというのがポリシーでした。僕たちが参入するからサターン本体を買ってくれた人に申しわけないじゃないですか。だから、『フォースⅢ』はファンへの感謝の気持ちで作ったんです。"プレミアムディスク"(*5)の制作費は、すべて自分たちの持ち出しですよ(笑)。そういう事情もあって、ドリームキャストはどんなハードになっていくのかわからなかったため、はじめから参入しないと表明したんです。やはりユーザーの方々に迷惑はかけられない、と。

キャメロットの気質

高橋宏　メガドライブ時代に、僕らの中に培われたものがあって。1作いいもの、売れるタイトルを作ったら、それを作りつづける風潮がこの業界にあるじゃないですか？　我々がそうならないのは、続編でも新しいものでも1本1本作るというのは変わりのないことで、どこかで緊張感を感じていたいっていうのがすごくあるんです。「これを作品として完成させなければ、あとはないんだ」という気持ちを持ち続けたいんですね。安易な横滑りの続編を作らないのは、メーカーとして新しいものに挑戦しようとするからであって、できあがった結果そうなるんです。ただ、その意味で言うとウチは扱いにくいというか、外部の人にとってやりづらいメーカーだと思いますよ(笑)。ゲームの企画について話をすることがあっても、意見が合わないこともよくありますしね。そういう意味では、ウチはアウトロー的なのかもしれません(笑)。

その点で、セガにはそういう姿勢を受け入れてくれる土壌があったのがよかったですね。『シャイダク』や『フォース』のときは資金もないし、どこかで反骨精神みたいなものもあって「俺たちじゃなきゃ、こういうのはできないだろ」って、本当にあがきながら作っていたんですよ。でも、そういう環境でなければあの作品はできなかったでしょう。僕らの気質を養ってくれたのはメガドライバーの皆さんだったのかもしれませんね。　(2001年10月4日収録)

*1　"エイブ"や"マリオ"といった名前の会社：(株)エイブ(APE)は糸井重里氏と任天堂がクリエーターを支援するために設立。(株)マリオは任天堂と電通によって設立された。
*2　『バハムート戦記』：1991年にセガから発売されたファンタジーシミュレーションゲーム(詳細はP128)。
*3　シネスコ：シネマスコープの略。元来は、横に長い大型のスクリーンに映して立体的な音響で見せる映画のことを指す。
*4　スライム：商標登録されているのは、1978年にツクダオリジナルから発売された玩具。ポリバケツ型の容器に入っているゲル状の物体に触って、感触を楽しむ。
*5　プレミアムディスク：『シャイニング・フォースⅢ』三部作の説明書についている応募券を全部集めて送ると、もれなくプレゼントされた特製ディスク。イラスト集やスペシャルバトルなどが楽しめる。

⬅プレゼント用にいただいた『シャイニング・フォースⅢ プレミアムディスク』のパッケージ(お三方のサイン入り!)。

➡プレミアムディスクのメニュー画面。設定イラスト集や発表会用に制作された秘蔵ムービーなどファン垂涎のコンテンツ。

⬅同ディスクの目玉がこのセーブデータ作成モード。3部作すべてのシナリオ分岐を自由に選択したうえでプレイできる。

キャメロット
セガハード用開発タイトル

'91年	シャイニング&ザ・ダクネス(MD)
'92年	シャイニング・フォース 神々の遺産(MD)
	シャイニング・フォース外伝Ⅰ 遠征・邪神の国へ(GG)
'93年	シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の覚醒(GG)
	シャイニング・フォースⅡ 古えの封印(MD)
'94年	シャイニング・フォースCD(MCD)
'95年	シャイニング・フォース外伝 FINAL CONFLICT(GG)
	シャイニング・ウィズダム(SS)
'96年	シャイニング・ザ・ホーリィアーク(SS)
'97年	シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神(SS)
'98年	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子(SS)
	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮(SS)

※クライマックス、ソニック時代を含む

THE WITNESS OF HISTORY

メガドライブで成功したなと感じましたよ

MASATO MAEGAWA
株式会社トレジャー代表取締役社長。1992年に同社設立、翌年発表のメガドライブ用『ガンスターヒーローズ』で一躍脚光を浴びる。以降『エイリアンソルジャー』、『罪と罰』(N64)ほか、こだわりのアクションゲームを多数制作。1965年9月1日生まれ。

感性のトレジャー

『ガンスターヒーローズ』(以下ガンスター)でメガドライブに参入した当時は、スーパーファミコン全盛で、ある意味ソフトが飽和状態だったんです。そのなかで新しい会社がアクションゲームを発売しても、「いい作品だった」って言われるだけで埋もれちゃうんじゃないかと。それに比べてメガドライブは、クライマックスなど新しい会社も登場して盛り上がってきていた。マニアックなイメージもあったけど、"メガドライバー"と呼ばれるユーザー層をつかめるんじゃないかと思ったんですね。

もう一点は、メガドライブがアクションゲームに向いていたということです。処理落ちすることなくスプライトが出せるし、掛け算命令もある。多関節のボスを生きてるように動かすには、やっぱりメガドライブじゃなきゃダメだったんですよ。それと、セガが東京にあったという理由もありますね(笑)。

(『ガンスター』が世に出た)'93年はいいゲームがたくさん発売されて、「よし、メガドライブいけるよ!」なんて、コンパイルの仁井谷さん、ソニック(当時)の高橋さん、ゲームアーツの宮路さんと話していました。みんなでメガドライブのラインナップが途切れないように「つぎはお前のところが出すんだろ?」なんて言いながらメガドライブを盛り上げようとしていましたね。

『ガンスター』はセガから発売されているんですが、とにかくゲームやパッケージにトレジャーの社名を入れることを主張しました。ゲームでは意味もなくポリゴンでロゴを作ったりしていますね(笑)。『ガンスター』はおかげさまで雑誌などの評価も高く、認知されているという手ごたえがありました。メガドライブで10万本近い数字というのは当時としてはかなりスゴイことだし、メガドライブで成功したなと感じましたよ。

よく「技術のトレジャー」とか「職人集団」なんて言われますが、それはプログラム技術というより、プログラマーやデザイナーの"感性"が大きいんですよ。たとえばキャラの動きなどは、生命体として感じられるかどうかが重要なんですね。「そのキャラ、動いてるけど死んでるじゃん。命、吹き込め」ってことで、プログラム技術ではないですね。

時代やハードが変わっても、「自分たちの作りたいゲームを作って、ユーザーに伝えていこう」というポリシーはまったく変わっていません。そのためにトレジャーという会社を設立したわけですから。やっぱり今後も、アクションゲームには力を入れていきたいと思います。アクションでしか得られないおもしろさというものを、もっと多くの人に広めたいんですよ。よいアクションゲームは、言語の壁を越えて世界中の人に楽しんでもらえますしね。

(2001年3月19日収録)

トレジャー
セガハード用開発タイトル

'93年	ガンスターヒーローズ(MD)
	マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー(MD)
'94年	ダイナマイトヘッディー(MD)
	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～(MD)
'95年	エイリアンソルジャー(MD)
	ライトクルセイダー(MD)
'96年	ガーディアンヒーローズ(SS)
'97年	シルエットミラージュ(SS)
'98年	レイディアントシルバーガン(SS)
'99年	爆裂無敵バンガイオー(DC)

PICK UP メガLD

レーザーディスクメディアによるメガドライブ規格のソフト――メガLD。そのソフトを楽しむための唯一のマシンが、1993年夏にパイオニアから発売されたレーザーアクティブだ。これは、通常のレーザーディスクプレーヤーとしてのLDやCD再生のほか、別売の専用パックを装着することで本体にゲーム機能を付加。"メガLDコントロールパック"でメガドライブ(ROMカートリッジ、メガCD、メガLD)のソフトが、"LD-ROM^{2}コントロールパック"でPCエンジン(Huカード、CD-ROM^{2}、LD-ROM^{2})のソフトが使用可能になる(のちにボディカラー等が異なるNEC製の本体も発売された)。

メガLD専用ソフトは、標準のLDと同じ30センチディスクのLD-ROMで供給。内容的には、CD-ROM以上の大容量を活かしてアナログの実写動画やCG映像をふんだんに使用したものが中心だった。また、LDに収められた美しいCG映像をバックに流し、その上にメガドライブやPCエンジンのスプライト機能で描かれたキャラクターを載せるという、両ハードの機能を融合させた作りのゲームが多かったのも特徴といえる。ゲーム以外にも、実写映像を多用した電子出版系のソフトも多かった。

ただ、レーザーアクティブ本体とメガLDパックだけで約13万円。LD-ROM^{2}パックや各種インターフェース機器もフルにそろえると20万円を越えるという超高価なハードだったため、当然普及台数はごくわずか。ほとんどのユーザーの手に触れられないまま、その姿を消していったのも事実だ。

レーザーアクティブ

パイオニア/89800円/1993年8月20日発売

別売のメガLDパックかLD-ROM^{2}パック(各39000円)を本体に装着することで、各LD専用ソフトのほか、メガドライブやPCエンジンのソフトがプレイ可能。レーザーカラオケソフト用のカラオケパック(20000円)なども発売された。LDプレーヤーとしては片面再生のみ。

➡マルチ音声や実写映像など、AV機器としての長所がウリ。

項目	仕様
音声周波数特性	4Hz～20KHz　ワウ・フラッター　測定限界以下
再生可能メディア	30cmLD、20cmLD、12cmCD、8cmCD、CDV
映像出力	ビデオ
LD音声	デジタル2ch、FM2ch
内蔵機能	デジタルメモリ、ビジュアルカレンダー、ラストメモリ、ピクチャーストップキャンセル
ゲーム性能	別売の専用パックに準拠(メガドライブ、メガCD、PCエンジンなど)
外形寸法	420(幅)×145(奥行き)×390.5(高さ)mm
重量	7.8kg

メガLD専用ソフト

⬅⬇メガドライブ・メガCD互換も果たすメガLDパックでのみプレイ可能。最終的に20本以上のタイトルが発売された。残念ながら、スーパー32Xは接続不可能。

LD-ROM^{2}専用ソフト

⬅⬇こちらはPCエンジン互換パック専用。タイトルはメガLDと一部重複。総発売本数は、当時のPCエンジンの勢いを反映してか、メガLDより少なかった。

メガLDのおもなソフト

メガLDでは、本体発売から時期が経つにつれてLDメディアならではの映像特性を効果的に用いたソフトが増加。『MELOM BRAINS』や『3D MUSEUM』ほか3D映像対応のタイトルも複数発売された(レーザーアクティブ専用の3Dゴーグル(10000円)、同アダプター(5000円)等が必要)。また『Dr.パウロのとっておきビデオ』など、コンシューマー機としては初の18禁ソフトが登場した点も特徴といえる。

ピラミッド パトロール

タイトー/SHT1/9800円/1993年8月20日発売

⬆ピラミッド深部へと潜行していくシューティング。背景はLDのCG映像、敵はスプライトで表示。

バーチャルカメラマン

トランスペガサス/SLG1/9800円/1993年12月10日発売

⬆スカウトした女の子を写真撮影するシミュレーション。ヌード撮影もあるアダルト系実写ソフト。

ザッピング「殺意」

パイオニアLDC/ETC1/9800円/1994年8月25日発売

⬆ふたりの主人公の話が別の視点(映像)で平行して進むサスペンスドラマ。視聴中に切り替え可能。

MELON BRAINS

パイオニア/ETC1/12621円/1994年9月20日発売

⬆世界中のイルカの生態映像や、研究者の解説などが収録された電子出版系ソフト。実写映像が豊富。

ドン・キホーテ 七つの水晶の物語

プルミエ・インターナショナル/RPG1/9800円/1994年12月20日発売

⬆ドン・キホーテが主人公の中世RPG。アニメ映像は東京ムービー新社制作で、監修は大塚康生。

タイムギャル

タイトー/ETC1/9800円/1995年3月発売

⬆タイトーの人気LDゲームの移植版。もとのアニメ映像をそのまま収録した、真の意味での完全移植。

幻のプロモーション映像!?

1994年の初夏、レーザーアクティブ普及のための、とんでもないプロモーションビデオが配布された。その名は『J.H.ロング氏の驚異の体験ビデオ』。内容は、ロング氏が車でテネシー州に向かう途中、まばゆい光とともに記憶を失い、気がつくと宇宙船の中に……という、当時よくあった矢追純一氏等の宇宙人遭遇番組のパロディ。宣伝そっちのけのエンターテイメント性に、当時マニアのあいだで話題になった。いまでは伝説の映像作品である。

⬆グレイと仲良く遊ぶロング氏。彼は……何者?

⬇お土産までもらってご満悦。ロング、後ろ後ろ!

ユーザー時代の想いをひとつひとつ

ユーザーとしての疑問

僕がセガに入社したのは、遊星セガワールド(*1)が終わったあとです。社内的にはAM2研がコンシューマーもやろうということで(*2)、『バーチャレーシング』のプロトタイプを作っていたころですね。入社まえは単なるユーザーでしたが、根がマニアックな人間なので、ゲームの情報が載っている雑誌をかたっぱしから買ってたんですよ。雑誌の発売日にいかにきちんと情報を仕入れて整理するかっていうのが楽しくって、ファミ通の独占スクープや、ソフトバンクや徳間書店の裏話的な話もおもしろく読んでいました。「メガドラに『ストII』が出るかも……」となれば「オオー！」と思ったりするわけです(笑)。そうやって隅々まで読んでいたから、『ダークウィザード』(*3)の情報がA誌には別冊付録で紹介されているのに、B誌にまったく載っていないのはなぜだろう……とか、違和感や疑問を感じていました。

竹崎 忠

TADASHI TAKEZAKI
株式会社セガ カスタマーゲートウェイ部部長。1993年の入社以来、商品広報の立場からパブリシティ体制の整備、推進など数々の改革を実行。セガとユーザーとの掛け橋となったFAX情報誌は、現在もセガHP上で日々更新中。1964年8月6日生まれ。

判官びいきかもしれませんが、セガのゲームは実力以上に世の中に知られていないし、認められていないという気持ちもありましたね。たとえばファミコンはみんな知ってるし、雑誌にも掲載されるから、おもしろいゲームがあったらちゃんと広がるじゃないですか。でもメガドライブですごくおもしろいゲームがあっても、ほとんど知られることがなくて、どうしてなんだろうって思うわけです。

CMをかけるにはお金もかかるということは、当時すでにいい大人でしたから当然わかります。でもユーザーながらに「(メガドライブの)『ぷよぷよ』のCMはこうじゃないだろう」とか思ったりもしました。自分でコンテまで切ってみたこともあります(笑)。ただ「これをセガに送ってもしかたないだろう」と思いとどまれるくらいには大人でした(笑)。

ファミ通などのゲーム雑誌がもっとメガドライブのことを扱ってくれたら、もっと多くの人に知ってもらえるのに、なぜだかセガの扱いが悪い。それは市場の規模が小さいからなのか、それとも別に何か原因があるのかといった僕のたくさんの疑問を解決してくれたのが、遊星セガワールドというイベントでした。恥ずかしい過去になりますが、そこに出展していたメーカーの人たちにそういった疑問を尋ねてみたんですよ。そうしたら「セガはプラットフォームフォルダーとしての責を果たしていない」というようなことを言われ、それはどういうことなんだろうと考えて……。まだ入社まえでしたが、"おたく"だから雑誌に1回でも顔が出た人は覚えていて(笑)、当時のセガの取締役を捕まえてそういった話を聞いてみたりもしました。

また、その会場ではメガスパイダー(*4)が出品されていたんですが、その情報はどの雑誌にもすぐには掲載されなかったんです。でも、僕が会場で取締役に聞いたときは、いつごろ出す予定なのかということも教えてくれたし、その情報をネットなどで伝えてもいいと言われた。つまり当時は、出していい情報とダメなものの区別、そういうことを誰が発信するのかといった役割などがはっきりしていなかったんですね。それがメーカーの人たちが言っていたことのひとつだったんです。その後、その取締役から「いま、セガでそういう仕事のできる人間を捜している」という話をいただき、つね日ごろ抱いていた疑問を自分の手で解決できるわけだし、いい商品は知ってもらえばもっと売れる機会が増えると思っていたので、そんな仕事ができるのなら幸せだな、と。それで、1993年の春にセガに来ました。

少しでもプロらしく

入社してまず始めに、一度でも雑誌のパブリシティ対応に関わった人に集まってもらってミーティングをしたんです。それまでのやりかたを教えてもらったんですね。するとみんなバラバラで、これはすごい状況になっているな、と……。それから雑誌社まわりを始めたんですが、それまでのセガの対応に随分とお叱りを受けることが多くて……。宝島社だけはやさしくて、初対面なのに食事をおごってくれたりしてうれしかった(笑)。

それまではCSK(*5)でSEを6年やってた人間がセガの広報担当をやってるわけですから、出版に関しては素人なわけです。だから、始めは出版や印刷関連の本を読んで、物事がわかっているフリをして雑誌社に行ったりもしました。関西弁しか話したことないのに、それを封じるためにNHKを見て標準語のイントネーションを勉強したり。しばらくして「竹崎は某広告代理店出身らしい」なんて噂を聞いたときは、しめしめと思いました(笑)。そのころは、クオリティの高い仕事をするために、少しでも"プロ"らしくなりたかったんですね。

広報の仕事を始めるに当たって、まずセガのユーザーへの窓口を明確にしようと思い、"竹崎"という名前を出すように決めたんです。それによってユーザーからの質問や苦情なども来るようになりましたし、雑誌でソフトの紹介コメントを書くときも、漠然と企業の宣伝というよりは、個人の声としての信頼感を持っていただけたのがよかったですね。

また、当時は引き抜きなどの問題もあって、開発スタッフの実名を雑誌やスタッフロールで出せないことが多かったんです。それでも、名前を出すことによって生まれるメリットはものすごく大きいと思っていましたから、当時の上司などとかなり話し合いました。ユーザーとしても、まっ白な状態でゲームを選ぶより「アレを作った人の新作がこれだ」と言ってくれたほうがわかりやすし、ソフトが売れる可能性も出てくる。もしも実名を出して引き抜かれたとしても、セガの看板を背負ってソフトのことを語っている以上、それは個人の責任感の問題で、そこまでの人ということです。クリエーターも名前を出すことによって自分の作品に責任が持てるし、見てもらいたい部分を自分の言葉で語ることができる。セガのクリエーターが優秀だからこそ、そういったメリットが大きかったんです。

セガスタと歩んだ8年

ソフトバンクの『BEEP! メガドライブ』で、"遊星セガスタジアム"という連載が'93年の12月号から始まりました。それは担当が代わるサターンのときまで続いたのですが、'94年の6月からはセガのFAXクラブ(*6)が始まったので、ここでもセガスタ外伝という名前で新聞みたいなものを始めました。

僕はもともとミニコミなどを作っていたので、ゲームには興味があるが、有料の情報はいらないと思

*1 遊星セガワールド
1992年12月に東京の両国国技館で行われた、セガ初の大規模な自社イベント。アーケードやメガドライブの新作ゲーム出展、高橋由美子、所ジョージ等芸能人を招いてのステージショーなど、一般入場者向けの内容が中心だった。

*2 AM2研がコンシューマーも～
メガドライブ版の『バーチャレーシング』は、アーケード版を開発したAM2研がみずから移植を手がけるという触れ込みで大きな話題を呼んだ。ちなみに、それ以前にも『ヴァーミリオン』や『レンタヒーロー』など、アーケードのスタッフが特例的に制作した家庭用タイトルは存在する。

*3 ダークウィザード
1993年11月に発売されたメガCD専用のシミュレーションゲーム(P91の脚注10参照)。

*4 メガスパイダー
セガから発売が予定されていたメガドライブ用の光線銃。けっきょく日本では未発売。

*5 CSK
1968年に故・大川功氏が設立したコンピューターコンサルティング会社。社名の由来は、創業時の"コンピューターサービス株式会社"の略。(株)セガ、アスキーなどを含むCSKグループ11社を束ねる親会社でもある。

っている人に対して無料で情報を届ける方法を考えていたんです。いちばん簡単なのは情報をコピーして街で配ることなんですが、FAXサービスなら無料だからいいかな、と。それでも発信元は東京なので、地方の人からは電話代が高いなんて言われたこともありましたが……（笑）。だから、日付を守ることだけは気をつけていました。毎月8日発行とか言いながら、8日に取り出して前号と同じだったらショックですしね。そういうことは、なかなか情報が更新されないジョイジョイテレフォン（*7）とかゲーム図書館のSNN（セガ・ネットニュース）から学んだところもあります（笑）。また、セガスタ外伝は情報をまとめてワープロで書くだけじゃ味気ないので、手書きにして、文字だけでなく絵を入れてみたりといろいろやってみました。読者はだいたい4000人くらいだったと思います。FAXクラブのいろいろなコーナーの中でも、必ずベスト3には入っていたのが励みでしたね。その後、ゲーム専門誌が月2回発行になるとセガスタも月2回にしたり、始めはA4紙1枚だったのに最終的には6枚になったりと、土日をつぶして制作してました（笑）。これが'99年6月にFAXクラブが終了するまで続いて、現在のWeb版セガスタ（*8）につながっていくんです。

サターン時代になってからは、広報活動の規模が大きくなったことで、いろいろと細かい仕事も増えましたが、基本は、ユーザー時代に感じていたことをひとつひとつ解決していった感じです。ゲームを新聞やテレビで紹介してもらうのにはどうしたらよいのかと考えると、これはもう僕ひとりの力ではできないことで、ゲーム業界全体がそういうアプローチをしていかなければできないし、マスコミのほうにも理解してもらわないといけない。僕のパブリシティ活動は、その歴史なんです。一般誌にゲームのコーナーを作ってもらえたことも、せがた三四郎や湯川専務がお茶の間の話題になったりしたことも、少しずつ積み重なっていった結果なんです。だから、ドリームキャストの発売日に読売新聞の夕刊にカラーで1面記事が出たときには本当に泣いちゃいました。いや、大げさでなく、何かそれまでの最終目標を達成したみたいな感じで……。もう死んでもいい、なんて思いましたね……大げさだけど（笑）。

ファンとして納得できるまで

ハード撤退という事実は、僕自身ショックが大きかったです。何だかんだ言ってもセガが大好きだし、いままで命かけてやってきたので本当に大きな決定でした。会社としての事情もわかるけれど、ユーザーにとってはそれでは済まされない。僕自身、会社側の自分と、セガマニア（ユーザー）側の自分がいるわけですから、財政再建のためのハード撤退の事実と他機種ソフトのラインナップだけを発表して、「これでセガは大丈夫」みたいなことだけはいちばんやりたくなかったんです。それじゃセガファンも納得いかないどころか、どうにもならなくなっちゃうと思ったんですよ。僕自身も最初はどうにもならなかったですし。それで理解してくれとは言えないけれど、いまの事情はセガファンに対して伝えなければいけないと思い、経営陣の了解を得てメッセージを書かせてもらいました（*9）。このときは細かいところが発表間際まで変わるので、ぎりぎりまで書き換えました。読んだ人からは「理解はできるが納得できない」というメールもたくさんいただきました。

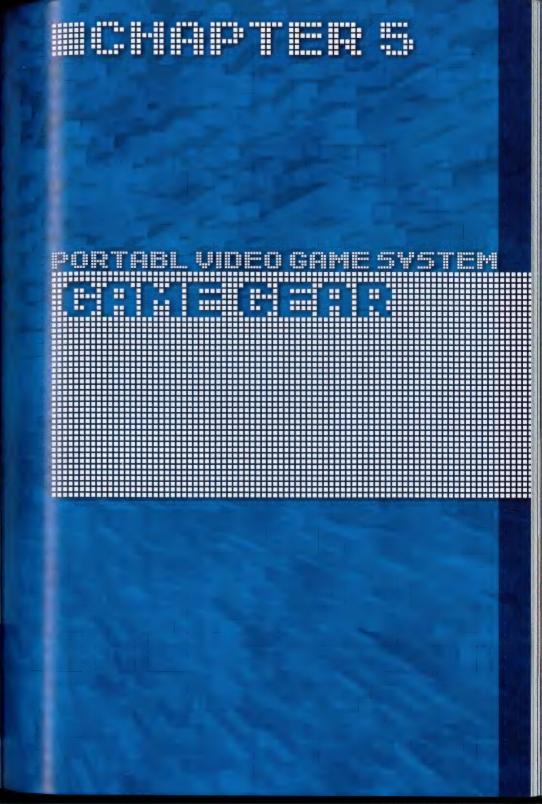
会社にとって、どこまで情報を公開するかという問題は難しいと思うんです。何も言わないことはいろんな憶測や不信感を生みます。でも、良識の範囲、言えるぎりぎりのところまでは言わないと事態が理解できないじゃないですか。いまでもユーザーの不信感というものを肌身に感じるときもありますが、これだけ応援してもらってる企業なんだから、そういうところはちゃんとやっていきたい。これは責任の重い仕事だと思います。十字架を背負わされたみたいな……。でも、こういう仕事もやらせてもらっているのは、やっぱり幸せなことだと思いますね。

（2001年9月13日収録）

*6 FAXクラブ
正式名称はSEGA FAX CLUB。FAX配信によるセガのオフィシャル情報サービスで、ジャンル別に30近くある情報ボックスから好きな情報を取り出すことができた（各情報は毎月8日更新）。丸5年のサービス期間を経て、現在は終了。

*7 ジョイジョイテレフォン
正式名称はSEGA JOYJOYテレフォン。マークⅢ時代からのセガのオフィシャル情報サービスで、指定の番号に電話をかけると約3分間のセガ情報が聞けた（情報は毎週金曜日更新……とうたいつつも実質は不定期更新）。現在は終了。

*8 Web版セガスタ
セガのオフィシャルホームページ内の"コミュニティ"スペースで読むことができる『セガ竹崎のセガスタ！日誌』のこと。竹崎氏の日記形式でセガの最新ゲーム情報や周囲の出来事などを日々連載中。
http://sega.jp/community/

*9 セガのHPで出した文面
「SEGAを応援してくださる皆様へ」と題して、2001年1月31日にセガのホームページ上に掲載されたメッセージ。ドリームキャストの製造中止と、それにともなうハード事業撤退の説明などが、竹崎氏自身の言葉で報告された。

HARDWARE SPECIFICATION

色いっぱい、だからおもしろい

日本初のカラー携帯ゲーム機。バックライト付きのカラー液晶を採用したぶん、電力消費は大きめ。

携帯テレビとして使える専用チューナーほか、各種オプションを装着した図。携帯機とは思えない重厚感。

GAME GEAR™

ゲームギア		1990年10月6日発売　定価19800円
CPU		Z-80A (3.58MHz)
メモリ	RAM	8KB
	ビデオRAM	16K
ディスプレイ		バックライト付き3.2インチカラーTN型液晶
表示能力		カラー　4096色中32色同時発色（ゲーム時）、4096色同時発色（テレビ時）
		最大解像度　160×146ドット
		スプライト　（画面あたり64個／1ラインあたり8個まで表示可能）
スクロール		上下左右1面
サウンド		PSG3音＋ノイズ1音（スピーカー、ステレオヘッドホン出力）
通信		2人～8人までの通信対戦ゲームが可能
電源		単3×6本（連続3時間使用可能）
外部電源		DC10V／7.7W（メガドライブ用 ACアダプタ共用可能）、専用バッテリーパック、カーアダプタ
外形寸法		210（幅）×113（奥行き）×38（高さ）mm

ゲームギアは、当時、任天堂さんのゲームボーイは画面が白黒。だったらセガは、カラーで出そうというチャレンジでした。これもタイミングが早すぎたのかも知れませんけどね（笑）。設計にあたっては、まず乾電池の重さを計るところから始めました。乾電池を積んで、バックライトなどを内蔵して、カートリッジを挿したときの本体の総重量を逆算するためです。当時、白黒のゲームボーイが270グラムくらいで、アタリが出していたカラー液晶のリンクスが800グラムくらいだったので、（ゲームギアは）500グラムくらいになることを目標にしていたと思います。ゲームギアは、海外ではマスターシステムとも互換性があったので、国内外合わせて1400万台以上を販売して、それなりのマーケットも形成できていたんです。ですが、ご存じのとおり任天堂さんのゲームボーイがオバケみたいな市場を作っていたために、失敗と受け取られてしまったのが残念でしたね。

セガ・ハード 開発秘話 6

セガ代表取締役社長
佐藤秀樹

MACHINE FILE

図解 GAME GEAR

電池は左右のボックスに3本ずつ分けてセットする構造。バックライトの電力消費が大きく、連続使用時間は単3×6本で約3時間。

MACHINE		
1 方向ボタン	7 スピーカー	13 明度調整スイッチ
2 パワーランプ	8 パワースイッチ	14 電池ボックス
3 液晶画面	9 ACアダプタ端子	15 カートリッジスロット
4 スタートボタン	10 拡張端子	16 スタンド差込口
5 1ボタン	11 ヘッドホン端子	
6 2ボタン	12 ボリュームスイッチ	

背面

左面

上面

右面

裏面

MACHINE

前面

パワーランプ周辺

PERIPHERAL EQUIPMENT
周辺機器

携帯ゲーム機自体がオールインワンの特性をもつため、周辺機器の種類は少なめのゲームギア。主要機器は後期に改良版が登場した。

TVオートチューナーパック
セガ／12800円／1994年2月25日発売

⬆映像と音声を一本化した入力端子付き。市販のAVケーブルを接続すれば、液晶画面をビデオやゲームのモニターに使える。

ゲームギアをカラー液晶テレビとして使用するためのパック。本機をカートリッジスロットに接続することでVHF、UHF放送が受信できる。初期型の"TVチューナーパック"はチャンネルをダイヤルで手動調整する仕様だったが、この後期型にはオートチューニング機能が採用された。

ビッグウィンドーII
セガ／2280円／1992年発売

ゲームギアの液晶画面を凸レンズで覆うことで、見た目の映像を約1.5倍に拡大するワイドビュアー。周囲の光の反射を抑える効果もあるが、真正面以外の角度だと見づらくなるのが難点。この後期型では、固定用のアームが改良された。

バッテリーパック
セガ／6800円／1990年11月23日発売

外付けタイプの充電式バッテリー。約8時間の充電（ゲームギアのACアダプター使用）で連続3時間のプレイが可能。300回程度のくり返し使用に耐える。携帯時に本機を腰のベルトなどに固定できるホルダー付き。

パワーバッテリー
セガ／5800円／1994年10月発売

ゲームギア本体の裏側に装着して使う、改良型バッテリーパック。約2時間の急速充電と、ゲームプレイとの並行充電（その分、充電時間は延長）の2モードを切り替えられる。フル充電で約3時間のプレイが可能。

セガ製周辺機器リスト

TVチューナーパック	12800円	パワーバッテリー	5800円
TVオートチューナーパック	12800円	対戦ケーブル	1400円
ビッグウィンドー	2280円	カーアダプタ	3500円
ビッグウィンドーII	2280円	カーアダプタII	3500円
バッテリーパック	6800円	カーアンテナ	3800円

対戦ケーブル
セガ／1400円／1990年10月6日発売

ゲームギア2台をリンクさせるケーブル。ふたり対戦、またはふたり同時プレイに対応したソフトを遊ぶ際に、ゲームギア本体のEXT端子に差して使用する（もちろんソフトは2本必要）。基本的に単体販売のみだが、この対戦ケーブルが同梱された『JリーグGGプロストライカー'94』などのソフトも発売された。

カーアダプタ
セガ／3500円／1990年11月10日発売

自動車のシガレット・ライターソケットから電源を供給するアダプタ。カーバッテリーから直接電源をとるため、乾電池のように消耗を気にせずにすむほか、各種バッテリーパックとの併用も可能。ちなみに車内でTVチューナーパックを使うための"カーアンテナ"（通常のアンテナは移動中の受信が難しい）も発売されていた。

ゲームギアいろいろ

発売当初、ゲームギアの本体色はメガドライブに近いブラックのみだったが、その歴史が重ねられていくなかで数種類の色違いモデルも発売された。あちこちに持ち歩いて遊ぶことを前提とした携帯用ゲーム機だけに、こうしたカラフルなバリエーションは購入時の選択肢のひとつとしてユーザーにも歓迎されたのだ。ちなみに、ゲームギアは本体色以外にも、斜めに入力しやすくした方向ボタンの改修や、液晶画面保護プレートのエッジにアール（丸み）をつけるなど、製造時期によって細かい仕様変更が適宜施されている。なお、販売がトイ事業部に移ってからのゲームギアは、商品名がキッズギアに統一変更された（性能変更はなし）。

ゲームギアホワイト

⬅ゲームギア初のカラーバリエーション。白色の本体とTVチューナーパック、特製キャリングケースのセットで、10000台だけ限定販売された（34800円／1991年4月発売）。

ゲームギア＋1（プラスワン）

⬅ゲームギア100万台出荷（世界累計）を記念して発売。本体とソフト1本（『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』か『なぞぷよ』）のサービスパック。（各14800円／1993年7月発売）。

カラーバリエーション

⬅ブルー、イエロー、レッドのカラーバリエーションモデル。同時期に透明色も発売されたが、都合により短期間でスモーク色に切り替えられた（各13800円／1994年発売）。

キャラクターパック

⬅キャラ系ソフトとカラー本体をセットにした"+1"の延長。『魔法騎士レイアース』＋赤本体（ロゴ入り）、『忍空』＋青、『ぷよぷよ通』＋黒など数種（各15800円／1995年発売）。

コカ・コーラモデル

⬅コカ・コーラ社とのタイアップソフト『コカ・コーラキッド』にあわせてデザインされた限定モデル。同社主催の懸賞で入手できた。白いロゴマークが特徴。（非売品／1994年）。

キッズギア

⬅方向ボタンが改良されたキッズギア。写真は『バーチャファイターmini』との同梱パックで発売されたアニメ版『バーチャファイター』モデル（14800円／1996年3月発売）。

MOVEMENT 1990-1996

もうひとつの歴史、ゲームギア

カラー液晶による、色鮮やかなゲーム画面を携帯機で実現。新しいユーザー層も開拓した。

国内初のカラー携帯ゲーム機

ゲームギア発売時のプロモーション戦略は、非常に挑戦的なものだった。メガドライブのときの"いとうせいこう"に続いてイッセー尾形を起用し、「そっちはモノクロなの？」といった比較CMを全面展開。それまでの据え置き型ハード以上に、真正面から任天堂を意識した攻勢だったのだ。

1989年4月に任天堂から発売された初代ゲームボーイは、当時大流行した『テトリス』をキラータイトルに持ってくることで、爆発的に普及した。ほかに競合するハードもなかったため、携帯ゲーム機市場は自然と任天堂の1社独占となっていたのだが、この状況をセガも黙過していたわけではない。約1年後の1990年10月6日、セガも独自に開発した携帯ゲーム機、ゲームギアを投入したのである。

最大の特徴は、画面表示部にいち早くバックライト型のカラー液晶を採用した点。これは、ゲームボーイが反射型のモノクロ液晶であったという唯一の弱点を、"カラー画面"という強力な差別化で突き、後発の不利を一気にせばめようとしたものだった。多少の余談になるが、カラー液晶表示の携帯ゲーム機としては、1989年11月に米アタリ社から"LYNX"（リンクス）というマシンが日米で同時発売されていた（日本ではムーミンが正式に輸入・代理販売）。そのため、ゲームギアは世界初にはなれなかったが、日本国産では間違いなく、"最初のカラー携帯ゲーム機"である。

ゲームギアのCPUには、セガの8ビット機でおなじみのZ-80が採用された。性能的にはセガ・マークⅢとほぼ同等、単純な表現機能だけを比べれば、カラーのぶんだけゲームボーイよりもアドバンテージを有していたともいえる（いま見直すと非常に大きく見える外形寸法も、初代のゲームボーイと比べれば、それほど大差はなかった）。

また、カラーである最大の利点を活かして、ゲームギアを液晶カラーテレビとして利用するTVチューナーパックをいち早く発売（1990年11月23日）。AVケーブルをつなげば携帯型のビデオモニターとしても使えるなど、単なるゲーム機だけに止まらない方向性も打ち出していた。

ただ、当時はまだ液晶技術がそれほど高くなかったため、発色がやや弱く、残像処理も粗め。何よりもバックライトの電源消費が大きく、連続使用時間は標準の単3電池6本で、約3時間という短さだった。ゲームボーイが電池での使用時間を延ばすためにモノクロにしたという逸話は有名だが、それとは対照的である。当時、メガドライブにて「ビジュアルショック！」のコピーを掲げていたセガだが、セガのゲームにとって美しいグラフィック（＝カラー表示）は、質の高いサウンド（＝ステレオヘッドフォン端子）と併せて欠くことのできないアイデンテティだったともいえるだろう（ちなみに、ゲームボーイがカラー表示を採用するのは、1998年10月21日の"ゲームボーイカラー"発売まで待つことになる）。

充実を見せたオリジナルソフト

ゲームギアのソフトは、持ち前の開発力を発揮したセガ・ブランドを筆頭に、じつに豊富なタイトルがそろった。それらは、以下の3系統にはっきりと分類できるのが特徴である。ひとつは、ゲームギアとスペックが近かったマークⅢ関連のソフトを移植した、"マークⅢ"系（『ウッディポップ』、『モンスターワールドⅡ』ほか）。ふたつ目は、当時の主力機であるメガドライブ用ソフトからの移植、もしくは並行展開を狙った"メガドライブ"系（『ベア・ナックル』、『The GG忍』ほか）。3つ目は、ゲームギアの特性を活かした完全なオリジナル作品である。

はじめのふたつは、家庭用機でいうアーケード移植タイトルに相当するもの。ゲームギアのスペック上、基本的にスケールダウン移植になるわけだが、それでもベースの素材があるという面でいくぶん開発しやすかったのか、初期から多数のタイトルが登場した。本体と同時発売された3本のうちの２本、『コラムス』と『スーパーモナコGP』が移植タイトルだったのは、その最たる例だろう。

他方、オリジナル作品はというと、RPGやシミュレーションなどの"非アクション系"のタイトルが目だって充実を見せたのが特筆すべき点といえる。セガからは『シャダム・クルセイダー』や『アーリエル』などの完全オリジナルに加え、『ファンタシースター外伝』や『シャイニング・フォース外伝』シリーズなどの外伝もの。ライセンシーでは、コンパイルによる一連の『魔導物語』シリーズが筆頭に挙げられる。それらは携帯機用の手軽なボリュームということもあって、肩に力の入らない、ミニスケールならではのセンスにあふれた良作が多かった。メガドライブ用RPGタイトルの不足が声高に叫ばれる裏で、ゲームギアのRPGが（小粒ながらも）かなりの充実を見せていたのは皮肉な事実である。

また、同時期のメガドライブ市場にライセンシーメーカーが参入するタイミングと重なり、ゲームギアでは発売当初から多数のライセンシーソフトが登場した。『パックマン』を皮切りに自社タイトルの好アレンジで魅せたナムコをはじめ、タイトー、マイクロキャビンなど、新ハード登場の勢いもあってライセンシータイトルもなかなかの活気を見せた。

晩年まで新規層を開拓

こうしてゲームギアは、ソフトの充実とともに年々市場を広げていく。すでに一大市場を築いていた先発のゲームボーイの牙城を崩すには至らなかったが、携帯機という性格から、いままでセガとは縁の薄かったユーザー層、低年齢層や比較的ライトな層からも支持されたことは大きな収穫だったと考えられる。また、ジェネシス（海外版メガドライブ）の好調を受けて、日本以上に海外で普及したのも大きかった。ゲームギアがマークⅢと同等の性能だったことは先述したが、海外では（非公式ながら）マスターシステムのソフトがゲームギアで使える互換アダプタが登場。広く流通し、両ハードの稼働期間を大きく延ばした。結果、ゲームギアは1993年度末には国内で90万台、世界規模では累計出荷台数を約440万台にまで伸ばし、本体のカラーバリエーションなども多数発売された（P175参照）。

同年7月に国内出荷100万台を突破したおりには、本体価格が15800円に値下げされ、初期の人気ソフト7本（『コラムス』、『ファンタジーゾーンGEAR』など）を2000円で再販売する"名作コレクション"を実施、合わせて本体にソフト1本を同梱した『＋1パック』などを発売。そのほか、より広いユーザーのニーズに応えるべく、多彩な本体カラーバリエーションの発売や、TVチューナーパックやバッテリーパック等、メイン周辺機器のリニューアル発売を展開し、さらなる新規ユーザーの獲得にもいそしんだ。

その後、セガはゲームギアの販売をセガトイズに移し、商品名を"キッズギア"と変更してさらに低年齢層への普及を図る。だが、家庭用32ビット次世代機が出そろい、新しいCG表現がもてはやされた1995年ころから携帯ゲーム機市場全体が沈静化。翌1996年、ゲームボーイが『ポケットモンスター』の大ヒットで息を吹き返すのを横目に、ゲームギアは世界累計1400万台近くという販売記録を残して、静かにその歴史を終えていくことになる。

←全4作品が発売された『魔導物語』シリーズ。気楽な物語とファジーなシステムが携帯機にベストマッチ（写真は「Ⅰ」）。

GAME GEAR GAME GRAFFITI

ゲームギア カートリッジ

携帯機であるゲームギア用のソフトは、パッケージも小型軽量な仕様。外箱やカートリッジラベルには、メガドライブ用と同デザインのスペックアイコンが表記された。キッズギア以降は、より低年齢層を意識した大きめのパッケージに変更。

PACKAGE

カバーケース付き

外箱は、カートリッジのサイズに沿った小さめの紙製ケース。中にはプラスチックトレイに収められたROMカートリッジと取扱説明書が入っている。携帯時に端子部を傷つけないための、専用カバーケース（プラスチック製）がついているのが特徴。

約110(縦)×95.5(横)×20(厚さ)mm

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

CARTRIDGE

小型のカートリッジ

本体装着時の総重量を極限まで抑えた、約7cm四方、厚さ8mmの小型カートリッジ。初期は初代本体と同じ黒い外形色で統一されていたが、後年には赤や青のカラフルなカートリッジも登場。容量的には1～8M（メガ）のソフトが発売された。

約68.5(縦)×67(横)×8(厚さ)mm

ソフト・表面

ソフト・裏面

OTHER

取扱説明書

約70(縦)×100(横)mm

説明書はフルカラーの平閉じで、ゲームギア本体と同じ横長な形状。各ページの紙面面積が小さいこともあり、全体的にすっきりとしたデザインで各説明がまとめられている。右はキッズギア用ソフトのパッケージ。標準よりも外箱がひとまわり大きい。

キッズギアパッケージ

約155(縦)×110(横)×25(厚さ)mm

コラムス
セガ／PUZ1～2／2900円／1990年10月6日発売

同名アーケードゲームの移植版。フラッシュモードやスタート時のブロックの高さ設定があるなど、メガドライブ版に近い内容。オリジナル要素としては、宝石のデザインが5種類（サイコロなど）あることと、対戦ケーブルでのふたり対戦。本体と同時発売されたソフト。

液晶性能と多用された中間色のためか、宝石は見づらい。

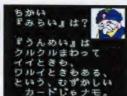
ペンゴ
セガ／ACT1／3500円／1990年10月6日発売

セガのアーケード黎明期の作品である『ペンゴ』の移植版。迷路状のフィールドで、ペンギンのペンゴがスノービーを退治するアクションゲーム。アイスブロックを押してつぶしたり、壁をゆらしてシビれさせたりしながら倒していく。全64面。本体と同時発売されたソフト。

アレンジこそないが、メガドラ版よりも早く移植された。

タロットの館
セガ／ETC1／3500円／1991年3月8日発売

自分の星座を入力し、カードを適度にシャッフルするだけで、その日の運勢をタロットで占ってくれる。占い師はナナ（恋愛系の占い）、レジナ（仕事、学業系）、ルド（機嫌が悪いと占ってくれない偏屈ジジイ）の3人。ゲームギアでは唯一の実用系（？）ソフトともいえる。

カードの意味が表示されるだけで、あまり本格的ではない。

キネティックコネクション
セガ／PUZ1／3800円／1991年3月29日発売

同名パソコンゲームの移植版。他機種では『きね子』の名称で有名。バラバラに16分割されたアニメーションする一枚絵を、位置を入れ替えたり上下左右を反転させたりして、もとの状態に戻すパズル。いかに短時間で完成できるかが目標。グラフィックはすべてオリジナル。

オバオバの絵が用意されているあたりがセガ移植っぽい。

The GG忍
セガ／ACT1／3800円／1991年4月26日発売

GGオリジナルの『忍』シリーズ（GG版は『2』まで発売）。手裏剣や忍術を使って戦う忍者アクション。各ステージをクリアーするごとにアクションの特性が異なる忍者が仲間になり、要所で使い分けられるようになるのが特徴。最終的には5人の忍者が集う。音楽は古代祐三が担当。

赤、青、黄、緑、桃の朧五忍衆。さながら戦隊ヒーロー？

アックスバトラー ゴールデンアックス伝説
セガ／RPG1／3800円／1991年11月1日発売

アーケード版『ゴールデンアックス』の主人公のひとり、アックス＝バトラーが戦うアクションRPG。魔族に奪われた伝説のオノを取り戻すため、3つの大陸を冒険する。フィールド移動時は見下ろし画面だが、戦闘やダンジョン内ではサイドビューのアクションに切り替わる。

アクションは剣を振る攻撃＋ジャンプと簡略化された。

忍者外伝
セガ／ACT1／3500円／1991年11月1日発売

テクモの『忍者龍剣伝』シリーズの外伝的作品。龍の忍者リュウ・ハヤブサが、剣や手裏剣などの飛び道具で戦うサイドビューのアクション。ライフ制や、壁への張りつきアクションなど、大枠は他機種のコンシューマー版シリーズを踏襲。全4ステージ、パスワードセーブあり。

ジョー・ムサシの『忍』シリーズとはもちろん無関係。

スペースハリアー
セガ／SHT1／3500円／1991年12月28日発売

体感アーケードゲーム『スペースハリアー』の移植版。……というよりは、ゲームギアとハード性能が近いマークIII用の移植版をベースに、ステージ構成や敵のデザインなどをアレンジした印象。携帯ゲーム機への配慮から、パスワードによるコンティニューもついている。

正直、タイニー移植と解釈するのも辛いような完成度。

アーリエル クリスタル伝説
セガ／SLG1～2／4500円／1991年12月13日発売

ゲームギア初の本格シミュレーションRPG。プリンセス＝エリスがガーク帝国に奪われたクリスタルの奪還に挑む物語。地、水、火、風の属性が戦闘時の優劣に影響するのが特徴。接触するまで敵ユニットの正体がわからないため、手の読み合いが熱い。ふたり対戦は痛快！

キャラデザインは『モンスターメーカー』で有名な九月姫。

ファンタシースター アドベンチャー
セガ／ADV1／3500円／1992年3月13日発売

ゲーム図書館で配信された『ファンタシースター テキストアドベンチャー』シリーズと同じシステムを採用（ROMなのでグラフィックは多め）。デゾリス星へやってきたエージェントの主人公がミラー博士誘拐の謎に挑む。過去のシリーズとは直接シナリオのつながりはなし。

登場人物からもわかるように『II』の世界観がベース。

モンスターワールドII ドラゴンの罠
セガ／ACT1／3800円／1992年3月27日発売

ウエストン開発のアクションシリーズ『モンスターワールド』のオリジナル続編。前作の最後で戦ったドラゴンに呪われ、姿をリザードマンに変えられてしまった主人公が新たな冒険に挑む。ゲーム進行に合わせてさまざまな生物に変身し、その特性を活かした攻略が楽しめる。

聖なる十字架サラマンダークロスを捜し、呪いを解く旅。

シャダム・クルセイダー 遥かなる王国
セガ／RPG1／5500円／1992年9月18日発売

ランプの魔人やシンドバッドが活躍する、アラビアを舞台にしたRPG。シャダム王国の王子が国を再建するため、遥かなる冒険に挑む。豊富なビジュアルや「アイアイサー」といった音声合成など、GG初の4メガ大容量を駆使したゴージャスな作り。レジューム（中断）機能つき。

えもいわれぬアラビアンな音楽が、プレイ後も心に残る。

SEGA TITLE 30 P181-185

アイコン凡例
ゲームギア カートリッジ

ファンタシースター外伝
セガ／RPG1／4500円／1992年10月16日発売

1作目から『II』へと至る年代のストーリー。アレサランドを舞台に、アレックとミニナともうひとり（進めかたで変化）が平和を取り戻すために冒険する。グラフィックのタッチが低年齢層向けに変更され、シリーズとしては異質の存在。1作目の主人公、アリサも登場する。

フィールドマップのみの構成だが、ビジュアルは豊富。

クニちゃんのゲーム天国パート2
セガ／ETC1／3500円／1992年12月18日発売

お笑いタレントの山田邦子を主役に抜擢したバラエティゲームの第2弾。"好感度ナンバー1のクニちゃん"が、貧乏テレビ局の救済に立ち上がるという設定。前作同様、4種類のミニゲーム（カートレース、ボーリング、ジグソーパズル、トランポリンアクション）を収録。

クニちゃんである必然は薄いが、ゲームは楽しめる。

GGアレスタII
セガ／SHT1／3800円／1993年10月1日発売

マークIIIから生まれたコンパイルの看板シューティング、『アレスタ』のGG版シリーズ第2弾。滑らかにラスタースクロールする背景、画面内に表示する弾の多さなど、GGのハード性能で作られたとは思えない完成度で話題になった。全6面構成。開発担当はコンパイル。

前作より洗練された内容と、特有の爽快感が魅力！

対戦麻雀 好牌II
セガ／TAB1～2／3800円／1993年12月17日発売

フリー対戦、トーナメント戦、リーグ戦の3つが楽しめる4人麻雀。ノーマルな対局のほか、ぶっこ抜きなどができるアイテム麻雀もあり。いちばんの特徴は、"ジュリ子"や"うさんくさぞう"など、13人の対戦雀士の異様なまでのクドさ。ケーブルを使ったふたり対戦も可能。

自社のキャラさえ毒牙にかけるパロディ精神が見ものだ。

ウインターオリンピック
セガ／SPT1～4／3800円／1994年2月11日発売

1994年にリレハンメルで開かれた冬季オリンピック。その開幕前日に発売されたミニゲーム集。ダウンヒルスキー、モーグル、ボブスレーなど全10種目を、忠実に再現されたコースで楽しめる。英語、ノルウェー語など全8ヵ国の言語に対応。残念ながら日本語はなし。

各競技のアクションが小気味よく、なかなかの爽快感。

エコー・ザ・ドルフィン
セガ／ACT1／3800円／1994年3月11日発売

メガドライブ（ジェネシス）で発売された同名ゲームの移植版。イルカのエコーが仲間を捜して海を旅する海洋アクションゲーム。MD版とほぼ同じ内容を携帯機でプレイするため、難度はかなり高い。GG版では電源を入れたときにイルカの鳴き声（サンプリング音）が聞ける。

マップ表示の枠がイルカの断面形なのが、なぜか気になる。

ソニックドリフト

セガ／RAC1～2／4800円／1994年3月18日発売

ソニック、テイルス、エミー、エッグマンの4人が競うカートレース。グリーンヒルの風景やバネによるジャンプなど、『ソニック』の世界観に沿った演出や仕掛けが満載の全18コース。レースゲームとしては大味だが、バックアップ機能付きなのでタイムアタックが楽しめる。

最大のライバルだった任天堂の某カートゲームに対抗？

なぞぷよ アルルのルー

セガ／PUZ1／3800円／1994年7月29日発売

『ぷよぷよ』のシステムを使った詰めパズルのGG用3作目。あらかじめ積まれているぷよを「赤ぷよを全部消す」といった面ごとの条件に沿って消していく。全200問で、本作で初めてアルルがカレーの材料を集めて旅をするという物語要素が導入された。開発はコンパイル。

ひたすらぷよを消し続けていく"とこぷよ"モードも追加。

コカ・コーラキッド

セガ／ACT1／3800円／1994年8月5日発売

ジャアク団にさらわれた甲羅先生を救うため、少年コーキーがジャアク団のアジトを目指す物語。スケボーやフリスビーなどのストリート系アクションが特徴。コカ・コーラ社とのタイアップ作品で、電源を入れると、あの「シュポン、シュワ～」っという爽快な音が鮮明に流れる。

アイテム類はもちろんコカ・コーラ。スカッと回復。

ぎゃんぶるぱにっく

セガ／TAB1／3800円／1995年1月27日発売

11人のギャンブラーとさまざまなミニゲームで対決するバラエティゲーム。収録ゲームはポーカー、スロット、ページワン、ルーレット、ブラックジャック、ビンゴ、ビリヤードの7種類。このほか、ボーナスゲームとしてUFOキャッチャーやスライドパズルなども遊べる。

相手が負けたときに見せる表情の落差がすごい。

シルヴァンテイル

セガ／RPG1／5500円／1995年1月27日発売

大樹の導きで異世界に渡った少年ゼッツが、シルヴァラントを救うために戦うアクションRPG。居合斬りや百烈剣といった特殊攻撃、石版での転身（人間以外の生物に変化）など、アクション部分は本格的な作り。世界に散らばるシードを入手すると、転身能力などがアップ！

ゲームギア円熟期に数多く登場した傑作RPGのひとつ。

リスター・ザ・シューティングスター

セガ／ACT1／3800円／1995年2月17日発売

流星の子供リスターが、バルジ星系の平和を取り戻すために活躍する横スクロールアクション。敵はもちろん、敵が投げてくるものや回転バーなど、伸び縮みする手で何でもつかめてしまうアクションが楽しい。同日発売のMD版とは、マップ構成や敵キャラが異なっている。

元気一杯のリスター。MD版同様、完成度はかなり高い。

Quiz 解答は P305

Q46：ゲームギア版『マッピー』のストーリーモードの名前は？
Q47：ゲームギア版『魔導物語A ドキドキばけーしょん』に登場するお助けロボットの名前は？
Q48：ゲームギア版『GGポートレートゆうきあきら』で、ボール蹴りをするときのボールは誰の顔？

ロイアルストーン 開かれし時の扉

セガ／SLG1／4800円／1995年2月24日発売

『アーリエル』の続編ともいえる、地、水、火、風の属性システムを使ったシミュレーションRPG。ある奇禍により流刑にされた主人公が、天使ココットをお供にジール帝国軍と戦う。ドラマ部分の充実、戦闘シーンの背景や演出の強化など、『アーリエル』をしのぐ完成度！

本作もキャラは九月姫が担当。CGでの再現度は高い。

THE クイズ ギアファイト！

セガ／QIZ1～2／3800円／1995年4月7日発売

クイズギア空間を舞台にした対戦型クイズゲーム。相手よりも早く正解して、画面中央のボールを相手側に押しつければ勝ち。解答時に方向ボタンの横＋連打で正解すると通常の3倍ボールを押せるため、即答重視かダメージ重視かの駆け引きが熱い。グラフィック問題も充実！

ギア本体が人格を持つ"ゲームギアくん"の演出も必見。

スーパーコラムス

セガ／PUZ1～2／3800円／1995年5月26日発売

セガの人気落ちものパズル『コラムス』を、CPUキャラとの対戦をメインにしてリニューアル。最大の特徴は、落ちてくる宝石が上下の入れ替えだけでなく、左右に回転できるようになった部分。これによって、従来のシリーズとは180度異なるゲーム性に仕上がっている。

ゲージシステムによって、相手への邪魔のしかたも変化。

シャイニング・フォース外伝 FINAL CONFLICT

セガ／RPG1／5800円／1995年6月30日発売

GG用『外伝』シリーズの3作目。ハードの限界に迫る戦闘シーンなどはそのままに、MD版の『Ⅰ』と『Ⅱ』を結ぶオリジナルストーリーが楽しめる。『外伝』の前2作は『シャイニング・フォースCD』でリメイクされたが、本シナリオが楽しめるのは本作のみという点で貴重。

MD版『Ⅰ』を引き継ぐ世界。同主人公のマックスも登場！

バーチャファイターMini

セガ／ACT1～2／4800円／1996年3月29日発売

TVアニメ版の『バーチャファイター』を2D格闘アクションに逆ゲーム化。3Dではないため元祖とはまったくゲーム性が異なるが、間合いが近づくとズームアップされるなどの工夫も。ビジュアルシーンが挿入されるストーリーモードもあり。ケーブルを使ってふたり対戦可能。

ジェフリーを除く7キャラが使用可能。しゃべります！

ペット倶楽部いぬ大好き！

セガ／SLG1／4800円／1996年12月6日発売

子犬を1年間育てる育成シミュレーション。"お手"や"球ひろい"などの稽古を中心に、子犬とスキンシップを取りながら最終日までいっしょに過ごす。育てた子犬の最終的なパラメーターによって、警察犬になるなどのマルチエンディングに。子犬は柴犬、チワワなど5種類。

ケーブル接続で、育てた犬を友人にゆずることも可能。

パックマン
ナムコ／ACT1〜2／3500円／1991年1月29日発売

ドットイートゲームの元祖として有名な『パックマン』の移植版。画面内のドットをすべて食べるとステージクリアー。GG版のオリジナル要素として、対戦ケーブルを使ったふたり同時対戦を追加。この対戦では食べたモンスターを相手側に送りこめるため、かなり白熱！

対戦時は最大8匹もの敵があふれかえることも。必見！

マジカルパズル ポピルズ
テンゲン／PUZ1／4800円／1991年7月12日発売

スライムやトゲなどを避けながら、うまくブロックを破壊していき、画面内のお姫様（ゴール）を救出するアクションパズル。いつ電源を切ってもその面から再開できるレジューム機能つき。ゲームデザインは当時タイトーの『バブルボブル』などで知られていたMTJ氏。

いかにブロックで足場を変えるかが基本。思考重視型だ。

ファンタジーゾーンGear オパオパJr.の冒険
シムス／SHT1／3900円／1991年7月19日発売

アーケードで生まれたセガの人気シューティング『ファンタジーゾーン』のオリジナル続編。初代の主人公オパオパの息子が主役という設定。敵を倒して入手したお金でパワーアップアイテムを買うシステムはそのままに、グラフィックやボスエネミーが一新されている。

雰囲気はマークⅢ版やメガドライブ版とは違う方向性。

ラスタンサーガ
タイトー／ACT1／4500円／1991年8月9日発売

タイトーの同名アーケードゲームの移植版。バーバリアンの戦士ラスタンが斧や剣で戦う、横スクロール型の肉体派ファンタジーアクション。ゲームギアでは数少ない高解像度（通常よりドットの総数が多い）を採用した作品で、その恩恵により、移植度はなかなか高い。

ゲームギアの液晶ではキャラがつぶれがちなのが残念。

対戦型大戦略G
システムソフト／SLG1〜2／4800円／1991年9月28日発売

パソコン用ウォーシミュレーションの老舗として人気の『大戦略』をGG向けに簡略化。ユニットの種類は13、マップのサイズは32×32ヘックス。コンピューター戦、ケーブルを使用しての対戦ともに1国対1国と規模は小さいが、原作のおもしろ味はうまく残されている。

システムソフト社みずからのリリース。ある意味豪華だ。

フレイ 修行編
マイクロキャビン／SHT1／4500円／1991年12月27日発売

かけだしの魔法使いフレイが、修行のために5つの魔法を駆使して戦うファンタジーシューティング。ちなみにフレイとは、もとは同社のパソコンRPG『サーク』の1キャラだったが、ユーザー人気に押し上げられてMSX2版『サーク外伝』（アクション）で主役になった少女。

経緯はさておき、GG版オリジナルの縦シューティング。

P186-187

アイコン凡例
ゲームギアカートリッジ

ワールドダービー
CRI／SLG1〜8／4980円／1994年5月27日発売

オーナーブリーダーとしてサラブレッドを育て上げ、GⅠ制覇を目指すシミュレーション。自分の育てた馬と歴代の名馬とをレースさせるドリームレースモード、2台のゲームギアをつないで最大8人まで参加することのできるパーティモード（馬券買い専用）などが楽しめる。

2台のGGで友人の作り上げた馬と対決することも可能。

サムライスピリッツ
タカラ／ACT1／4800円／1994年12月9日発売

SNKの同名アーケードゲームの移植版。9人の剣士が天草四郎の討伐を目指す格闘アクション。アースクェイクは削除されているが、剣ならではの必殺技やもとの雰囲気はうまく再現されている。当時、他機種でも数多く出ていた、タカラによるSNK格闘ゲーム移植の一端。

GGの方向ボタンでも必殺技が出しやすくなっている。

魔導物語A ドキドキばけーしょん
コンパイル／RPG1／5500円／1995年11月24日発売

パソコン版『魔導物語A・R・S』のアルル編を全面改良したリメイク移植（タイトルの"A"はアルルの"A"）。アルル（4歳）が初めてのおつかいに出かけたときの、出会いと冒険が描かれる。GG版『魔導物語』3部作に続いて登場したため、シリーズの集大成的な完成度を誇る。

小粒ながらも非常に遊びやすい3DダンジョンRPG。

ルナ さんぽする学園
ゲームアーツ／RPG1／5800円／1996年1月12日発売

メガCD版『ルナ』の世界設定を引き継いだオリジナルRPG。イェン島の魔法学校に入学したふたりの少女、レナとエリーが卒業と魔法修得を目指して奮闘する。シナリオは明るい学園ドラマのノリで、全13章構成。キャラクターデザインはメガCD版と同じく窪岡俊之が担当。

3年間の学園生活はメガCD版とは異なる明るい展開。

パズルボブル
タイトー／PUZ1〜2／4800円／1996年8月2日発売

同名アーケードゲームの移植版。発射角度を工夫しながらバブルを撃って同じ色を3個以上くっつけ、つぎつぎにバブルを消していくアクションパズル。原作にあったルート分岐はないが全100面を収録（パスワードコンティニューあり）。ケーブルを使ってふたり対戦もできる。

最終ラウンドにはタイトーファンおなじみのボスが登場。

なぞぷよ
セガ／PUZ1／15800円（+1パック同梱）／1993年7月23日発売

ゲームギア本体とソフト1本がセットになった『ゲームギア+1（プラスワン）』の同梱ソフトとして登場。『ぷよぷよ』のシステムを使った詰め将棋的な問題が100問収録されている。本作はソフト単体での発売はなかったが、のちに『なぞぷよ』の続編が2作、GGで登場した。

本編はひたすら問題を解いていく構成。面エディット可能。

THE WITNESS OF HISTORY

ゲームとサウンドの関わりをどのように実現していくか

人事からサウンドへ

入社当時の配属先は人事部だったんですよ。もともとセガに入ったきっかけが、当時まだ、あまりよいイメージのなかったゲームセンターをちょっと変えたい……いまでいう新規事業みたいなことをやりたかったんですが、なぜか人事で（笑）。ところが人事部で過ごした1年のあいだ、開発のトップの人たちと接しているうちに、これはゲーム作りもおもしろいかもしれないと思うようになって。そこで、学生時代からずっとやっていた音楽を活かせないかと、当時のサウンドセクションのマネージャーに話しをしてみたら、幸いにうまく話が進んで、コンシューマーのサウンド課に移籍した、と。

部署を移ったのは、ちょうどメガドライブが発売された年ですね。そこで最初に担当したプロジェクトが『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』でした。僕は移ってきたばかりで何もわからずに「いや〜、がんばりますよ！」とか（プロデューサーの）中さんに言ってたんですが、あとから聞いたら、中さんとしては社内のサウンドチームではなく外部の方と仕事をしたかったらしくて（笑）。そんないきさつもあって、いろいろなアーティストの方に当たって、そこで白羽の矢が立ったのが『ドリームズ・カム・トゥルー』の中村正人（*1）さんだったんです。中村さん自身、CM音楽とかも手がけられてジングル（*2）などの作りかたを心得ていたので、話は通りやすかったですね。

具体的にはまず、作曲していただくまえに、僕らからメガドライブの音源の説明をしました。当然、中村さんはプログラムなど組みませんから「FM音源があって、PCM（サンプリング）が1チャンネル使えて……」、「音数に制限があったり、ストリングス（弦楽器）などFM音源が苦手な音もあるので、そこだけ注意してください」というようなことですね。それで、しばらくして完成した曲を聞かせてもらったら、メロディは思いっきりストリングスで鳴ってるし、リズムもバンバン生音を使ってる（笑）。それでも、できるだけ原曲に近い形で再現しようとがんばって、できあがったデータを中村さんのオフィスまで持って行って聞いてもらったら「バッチリじゃないですか」と（笑）。とかいいつつも、「でもこの音、もうちょっとこうなるでしょ？」って、エディターをガチャガチャといじりながら、ふたりでいっしょに仕上げていきました。

当時としては、外部の方とのコラボレートなんて珍しい……というか、単純に曲だけ書いてもらうのではなく、開発の内側まで入っていただいたのは、おそらく初めてだったんじゃないでしょうか。だからすごく刺激を受けましたし、メガドライブの音源の活用法もつかみましたね。

牧野 幸文

YUKIFUMI MAKINO
株式会社ウェーブマスター 代表取締役社長。1989年セガ入社。CSサウンド課へ異動後『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』はじめ多数のゲーム音楽を制作し、デジタルメディア制作部部長を歴任。代表作は『ルーマニア#203』。1964年11月1日生まれ。

制作風景の変化

マークⅢやメガドライブのころって、自分たちでプログラムを書いていたんですよ。それこそ、アセンブラ（*3）で実際に音源チップにアクセスするプログラムから何から全部。だからサウンドに移った当時は、Z-80とか68000（*4）のアセンブラの勉強からやらされたんですよ。なんでサウンドやりにきたのに、こんなことやってるんだよって（笑）。

制作風景が変わり始めたのは、ちょうどメガCDが出たころからですね。それまでは1プロジェクト1〜2人だったのが、やることが多くなってきて、ひとりではカバーしきれなくなった。ミュージシャンの契約やブッキングをやって、その一方でプログラムや曲も書かなくちゃならないという状態でしたから。そこで、内部にサウンドディレクターを立てようという話が上がったんです。クリエーターは現場のクリエイティブな部分に専念してもらって、ディレクターは全体のカラーをまとめていくという。そこで、僕自身がそういう仕事を始めたんです。やっぱり、CD媒体になったことでの仕事の変化は大きかったですね。

サターンの立ち上げと同時に、従来のCSサウンドから"デジタルメディア制作部"という部署に変わったんです。それで、本社ビルを作るときに当時の上司が社内にスタジオを作りたいと言い出しまして。それも、レコーディング用と撮影用のふたつをって（笑）。僕自身は若干疑問だったんですけど、レコーディングスタジオは現在もフル稼動しているので結果的によかったかなと。撮影スタジオは、『RAMPO』（*5）を1本撮ったあと、あまり活躍の機

会がなかったので、僕がお願いして現在はレコーディングブースにして使っています。

そのデジタルメディア制作部時代に、一部のスタッフからゲームが作りたいという声があがり、それで作ったのが『エヴァンゲリオン デジタルカードライブラリ』や『サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ』です。本当はオリジナルタイトルを作りたかったけど、いきなりゼロからでは難しいだろうと、そこでノウハウを蓄えました。

ルーマニア#203

そのようなころにちょうど、いわゆる"音ゲー"（*6）がはやり始めたんです。そのヒットを見てトップのほうから「なんでウチもああいうのをやらないんだ」みたいな声が出始めまして。僕はあの当時のセガだったら、あのような企画は通らないと思ってたんですが、それは口に出さず（笑）。で、じゃあ何かやろうかなぁ、と思っていたときに『スペースチャンネル5』の企画が持ち込まれたんです。ひと目で気に入ったので、ディレクターの湯田君（*7）にうちの部署へ来てもらい制作を始めました。そんな中、並行してうちのスタッフに企画募集をかけていたところ、佐々木朋子（*8）が「インターネットで、お姉さんの部屋をリアルタイムで覗けるサイトがおもしろいんです！ それをゲームにしたらどうでし

***1 中村正人**
実力派ポップバンド『ドリームズ カム トゥルー』のベーシストにしてリーダー。

***2 ジングル**
15秒程度の短めの曲。ラジオやテレビ番組、ゲームで使われる印象的なサウンドのこと。

***3 アセンブラ**
プログラム言語の1種。CPUに発するコマンド（機械語）に近く、実行速度が速い。

***4 Z-80とか68000**
Z-80はザイログ社の8ビットCPU。68000はモトローラ社のCPUでメガドライブの頭脳。

***5 RAMPO**
推理小説家として有名な江戸川乱歩の作品世界を題材に制作された、サターン用アドベンチャーゲーム。同名の映画をベースにしているため、実写のムービー映像をふんだんに使用しているのが特徴。1995年2月24日にセガから発売。

***6 いわゆる"音ゲー"**
1997年に登場したコナミの『ビートマニア』から始まるリズム・アクションゲームの総称。流れる音楽に合わせて、ボタンなどを入力するタイプのゲームを指す。多数の亜流タイトルが制作されるなど、一大ブームを巻き起こした。

***7 湯田君**
（株）ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ所属のディレクター、湯田高志氏のこと。ドリームキャスト用『スペースチャンネル5』の発案者にして、ゲーム内でうららに指示を出すスペースディレクター（ヒューズ）の声をも担当している。

ょう」という企画を立ててきまして（笑）。そこから生まれたのが『ルーマニア#203』ですね。ただ、当時はラインを2本走らせるほどの状況ではなかったんですよ。そこで、ちょうど水口君（現・ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ代表取締役）が新しい部署を立ち上げたばかりで新しいことをやりたいと言ってたので、彼と話して『スペースチャンネル5』を預けたんですね。

『ルーマニア』の話に戻りますが、やっぱり僕らは音屋ですから、ほかの分社が作っているようなすごいアクションやレースゲームとかだと、それ以上のクオリティでは作れないと思うんですね。そこで、サウンドセクションというカラーをどう出していこうかと考えたんです。ひとつは、徹底的な音のシミュレーション（*9）。もうひとつは、『セラニポージ』（*10）っていうアーティストの創造。幸いユーザーの方からの反応もよくて、こちらが考えていたことも理解していただけたみたいで。だから、すっごくうれしかったですね。企画を通すのに2年もかかってますから（笑）。

コンポーズからデザインへ

ひとくちにゲームサウンドといっても、やっぱりいろいろな変化があるんですよ。たとえばメガドライブとかの時代では、ゲームの形がある程度までできあがった時点で、我々のところにサウンド制作の依頼がくる。言ってしまえば、請負仕事みたいな感も強かったんです。

それが、いまではずいぶん変わってきていて、ゲームの企画が持ちあがった段階からサウンドのスタッフも入るようになった。プランナーが作るスペックで制作するんじゃなくて、サウンドクリエーター自体がプランを立てていく。ヘタをすればゲーム本体にまで口出ししちゃうくらいの関わりかたを心がけるように、と。つまり、サウンドデザインでどういうオモシロイことができるのかを、という考えかたに変わってきたんですよ。

わかりやすい例でいうと、『ナイツ』のBGMがプレイヤーの状況で変化していく（*11）とか。あれはメインプログラマーと打合せをしながらでないと、不可能な仕掛けですからね。ゲームとサウンドを、どのように関わらせていくか、どうやって実現していくか——それがサウンドデザインなんです。

僕はよくスタッフに「そのシーンに音楽が必要なのかを考えるのも、サウンドデザインの仕事だよ」って言うんです。そのゲームにとって効果音だけのほうがハマるなら、"音楽をなくす"というジャッジをしなければいけない。それも仕事だよ、ってね。映画やテレビといったメディアの場合、曲を作るのはこの人、効果音を入れるのはこの人、音声を録るのはこの人って、あまりにも分業化されていて、全体を見ている人がいなかったりするんです。でも、ゲームサウンドを作る人というのは、それを全部見るのが仕事なんですよ。そのことをものすごく痛感しているし、逆にそれがきちんとできているゲームって、いいゲームだなって思いますね。

ただ、分社化してから、セガ以外の会社と仕事をする機会が増えたんですけど、まだまだそういった部分まで理解してもらえなくて。ゲームを見せられて「曲だけお願いします」みたいなことは多いですね。セガ社内では、僕や先輩方を含めて10年くらいかけて環境作りをしたけど、外に出てみたら10年まえのセガと同じじゃないかよって（苦笑）。それを、ここ1、2年でいい方向にもっていけたらと思いますね。いや、同じように10年はかけられないですけど（笑）。

（2001年6月13日収録）

⬅セラニポージのデビューアルバム『まなもぉん』。じつは詩の世界がゲーム内容と密接にリンクしている。（ヒートウェーブ／2913円／COCP-50176）

*8 佐々木朋子
ウェーブマスター所属のクリエーター。『ナイツ』のサウンドをはじめ、『バーニングレンジャー』ではボーカル、『ルーマニア#203』では原案、音楽も担当し、多才ぶりを発揮。セラニポージ名義でのアーティスト活動も展開中。

*9 音のシミュレーション
ひとりの部屋を定点観測するという『ルーマニア#203』のゲーム設定から、通常の生活空間にどのような音が存在しているのかを再現した試み。「ふだん気づいてないだけで、いろんなノイズで溢れているんですよ」とは牧野氏の談。

*10 セラニポージ
『ルーマニア#203』の世界に登場するバーチャルアーティスト。ゲームの中からアーティストを送り出すというコンセプトのもと、1999年にCDアルバム『まなもぉん』を発表。ゲームを知らない一般層からも多くの支持を集めた。

*11 BGMがプレイヤーの状況で変化していく
『ナイツ』のステージBGMは、そこに住む人工生命体ピアンのプレイヤーに対する好感度によって、無数のバリエーションに変化する。プレイによって趣を変えていくサウンドは、まさに"生きたBGM"。

CHAPTER 6

WELCOME TO NEXT LEVEL

SEGASATURN

HARDWARE SPECIFICATION

64ビット級!

セガサターン	1994年11月22日発売　定価44800円
CPU	メインSH2（28.6MHz、25MIPS）×2　サウンド68EC000（11.3MHz）
メモリ	ワークRAM　16Mbit　ビデオRAM　12Mbit　サウンドRAM　4Mbit
	CDバッファRAM　4Mbit　IPL ROM　4Mbit　バックアップRAM　256Kbit
表示能力	最大同時発色数　1677万色以上　パレット発色数　2048／1024色
	解像度　320×224ドット～708×480ドット（ハイレゾモード時）
	スプライト　拡大縮小、回転、変形スプライト　パレット数（BG、オブジェ含）4
スクロール	最大5面、XYスクロール4面、回転スクロール2面、拡大縮小2面、ウィンドウ2面
	特殊機能　横ラインスクロール、縦セルスクロール、拡大縮小
CG性能	ポリゴン　専用ハードウェア搭載　フラット90万ポリゴン／秒、テクスチャ30万ポリゴン／秒
	特殊機能　ワイヤーフレーム、フラットシェーディング、グローシェーディング
サウンド	PCM音源　32CH（量子化数16ビット、サンプリング周波数MAX44.1KHz） または　4オペレータFM音源8ch（PCM1chを1オペレータとする）、オーディオDSP搭載
CDドライブ	インテリジェント倍速CDドライブ
映像出力	ビデオ（標準）、S端子、RGB、RF
コントロール端子	2ヵ所（コントローラー1個付属）
電源／消費電力	AC100V±10%／約12W
外形寸法	260（幅）×228（奥行き）×82（高さ）mm

3DCG時代の到来を告げた32ビット次世代機。アーケード移植の進歩とともにコントローラー類も大充実。日本でもっとも普及したセガハードでもある。

540メガバイトのCD-ROMを標準採用。セーブデータは本体内蔵のバックアップメモリーに記録可能。

セガ・ハード 開発秘話 7

サターンの構想が持ちあがったころは、ちょうどスプライトとCGの過渡期だったんです。アーケードでは、かたやSYSTEM32といった30万枚ものスプライトが出せる基板があるのに対し、MODEL1基板での『バーチャファイター』が見せた、ポリゴンの未来への可能性もある。従来までの資産を活かせるということで、SYSTEM32をベースにしたハードも考えていたのですが、やはりポリゴンもできたほうがいいだろうと、両方の性能を持たせることになったんです。いいとこ取りの根性だったので、中途半端になってしまった感はありますけど（笑）。搭載するCPUにも、ふたつの候補がありました。ひとつはアメリカ側が押していた68020というもので、これは68000との上位互換もあって使いやすそうだったけれど限界が見えていた。もうひとつはRISCというもので、こちらは限界が見えていないけれど、いろいろな面でリスクが高かった。まさに言葉どおりにね。セガの宿命として、家庭用機にアーケードのタイトルを持ってこなければいけない。それならば夢のあるほうを選ぼうということで、RISC型の日立のSH2を搭載したのです。

セガ代表取締役社長
佐藤秀樹

MACHINE FILE

図解 SEGA SATURN

メインボタン類は本体前面に集中。CD-ROMメディアのほかにふたつのカートリッジスロットを装備するなど、拡張性に優れた設計。

MACHINE	
1 パワーボタン	8 CDドア
2 パワーランプ	9 カートリッジスロット
3 オープンボタン	10 電池カバー(拡張スロット)
4 アクセスランプ	11 通気孔
5 リセットボタン	12 拡張通信端子
6 コントロール端子1	13 電源端子
7 コントロール端子2	14 AV出力端子

CONTROLLER
15 方向ボタン
16 スタートボタン
17 Aボタン
18 Bボタン
19 Cボタン
20 Xボタン
21 Yボタン
22 Zボタン
23 Lボタン
24 Rボタン

マルチメディアに対応した拡張性

CDドア オープン時

PERIPHERAL EQUIPMENT

周辺機器

アーケード移植の進歩とともに、その入力装置となる専用機器も増加。主要機器は新型本体の登場に合わせて成形色を変更している。

バーチャスティックプロ

セガ／24800円／1996年6月27日発売

アーケード筐体『ニューアストロシティー』のコントロールパネル部分を、そのままコントローラーとして利用した"究極のジョイスティック"。アーケード同様の操作感を味わえるが、本体の横幅は1メートル近くもある。インストラクション（操作説明）カード2枚が付属。

バーチャガン

セガ／2900円／1995年11月24日発売

『バーチャコップ』と同時に発売された、ガンシューティング用の光線銃。アーケード筐体で用いられたものと同じスタイリッシュなフォルムを採用。精度やカラーリングが変更された後期型も存在する。サターン周辺機器の中で、100万台以上の最多販売台数を誇る。

マルチコントローラ

セガ／3800円／1996年7月5日発売

通常のコントローラーにアナログ方向ボタンを付加し、L・Rボタンをアナログ化。微妙な操作が可能で、『ナイツ』やレースゲームなどで威力を発揮する。上部のコネクター部分は着脱可能な設計で、拡張性も考慮されていた。略称は、形状を示すような"マルコン"。

アナログミッションスティック

セガ／7800円／1995年9月29日発売

アナログ操作が可能なスティックを装備したジョイスティック。スティック部を本体の左右に付け替えることができたり、スティック上部にアナログスイッチが搭載されていたりと、かなり凝った設計。『SEGA AGES／スペースハリアー』との同梱版も発売された。

レーシングコントローラー

セガ／5800円／1995年4月1日発売

左右のアナログ操作が可能なハンドル型コントローラー。ハンドル上部の6ボタンに加え、バタフライ式のL／Rボタンを搭載。角度調整やシャフトの伸縮も可能。

※写真は後期のミストグレー色（初期モデルはグレー）

バーチャスティック

セガ／4800円／1994年11月22日発売

サターン本体と同時発売されたジョイスティック。各ボタンごとに連射設定が可能。'96年7月に、デザインや操作感をよりアーケード用に近づけた新型が発売された。

セガサターンモデム

セガ／14800円／1996年7月27日発売

カートリッジスロットに装着する専用モデム。通信速度は14400bps。ケーブル類や『セガサターンインターネット』、パソコン通信用『パッドニフティ』などが同梱されている。

ツインスティック

セガ／5800円／1996年11月29日発売

『電脳戦機バーチャロン』用に発売された周辺機器。2本のスティックで、アーケード同様のプレイ感覚を楽しめる。のちに『ガンダム外伝』など、数本の対応タイトルも登場している。

モデムを使っての通信対戦

『XBAND』の通信対戦は、1回につき電話代＋60円という料金設定。遅延の問題等もあったが、当時は通信対戦ができること自体に価値があった。また、ニフティサーブを使用したネットゲーム『ハビタットII』や『ドラゴンズドリーム』も発売された（現在はすべてサービス終了）。

←通信対戦専用の『ぷよぷよSUN for SEGA NET』。通信対応ソフトには、専用と対応の2種類が存在する。

←XBAND対応の『デイトナUSA サーキットエディション』。モデムを接続することで通信対戦モードが起動する。

通信対戦対応ソフト

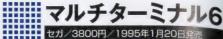
ソフト	価格
バーチャファイターリミックス	モデムに同梱
セガラリーチャンピオンシップ・プラス	5800円
サターンボンバーマン XBAND	2800円
電脳戦機バーチャロン for SEGANET	2800円
デカスリート	モデムに同梱
デイトナUSA　サーキットエディション	5800円
ぷよぷよSUN for SEGANET	2800円
パズルボブル3 for SEGANET	2800円
セガワールドワイドサッカー'98	5800円

パワーメモリー

セガ／4800円／1994年11月22日発売

セーブデータを記録するためのカートリッジ。本体内蔵メモリーの16倍の記録容量を持つ。ピンク色の『サクラ大戦』パッケージなどバリエーションも。

マルチターミナル6

セガ／3800円／1995年1月20日発売

コントローラーを6個装着できる拡張コネクター。ひとつ装着することで7人まで、ふたつで最大12人までの同時プレイが可能となる（対応ソフトは『サターンボンバーマン』の最大10人プレイ）。

ムービーカード

セガ／19800円／1995年6月23日発売

サターンでビデオCD規格のコンパクトディスクを再生するための拡張カード。本体背部の拡張スロットに装着して使用する。通常の再生のほかに、タイムスキップ機能やズーム機能など、専用プレイヤー並みの特殊再生も実現。パッドですべての操作が可能。

フォトCDオペレーター

セガ／3800円／1995年6月23日発売

コダックが提唱したフォトCD規格のCDを再生可能にするソフト。最初に本ソフトを読み込ませてから対応CDに入れ替えることで、写真クオリティのグラフィックを閲覧することができる。スライドショウなどの各種再生機能に加え、ADPCM音源を使っての音声再生にも対応している。

電子ブックオペレーター

セガ／3800円／1995年6月23日発売

ソニーが提唱した電子ブック規格のCDを再生可能にするソフト。百科辞典や英和辞書など、市販されている電子ブック用ソフトをサターン上で利用することができる。検索や音声再生にも対応するなど、専用プレイヤーに引けを取らない機能を内蔵。コントロールパッドとマウスでの操作が可能。

マルチメディア端末としてのサターン

CD-Gを標準再生できるように、サターンでは情報端末的な使われかたも模索された。本書に掲載した以外にも、ソフトとカラープリンター付きの『ワープロセット』（光栄／1996年11月22日発売／29800円）や、テレビ電話システム（研究のみ）といったものまでが登場した。

➡『バトルバ』のように、ムービーカードを装着することで画質が向上する作品もある。

⬅ムービー集『森高千里 渡良瀬川／ララサンシャイン』など、ソフト側からの試みも。

フロッピーディスクドライブ

セガ／14800円／1996年7月27日発売

市販の3.5インチディスクが使える外部記憶装置。拡張通信端子に接続して使う。付属の管理用ソフトを使うことで、セーブデータを記憶できる（パワーメモリーの約2倍）ほか、対応ソフトなら直接セーブすることも可能。

キャンペーン限定のアイテム

数あるサターン用の周辺機器だが、キャンペーンなどの期間限定でしか入手できなかったアイテムなども存在する。たとえば、このCOOL PAD。形状こそ標準のパッドと同じだが、ボディの素材にスケルトンタイプを使用し、センスよくまとめられている。ユーザーの声に応えて一部だが通信販売もされた。

⬅「This is COOL!」のキャッチコピーに併せて登場したCOOL PAD。南国の雰囲気漂うCMも印象的だった。

キーボード

セガ／7800円／1996年7月27日発売

効率よい文字入力には欠かせない周辺機器。テンキーを廃した、コンパクトなサイズとなっている。サターン専用『ハビタット2』ソフトが付属する。

シャトルマウス

セガ／3000円／1994年11月22日発売

コントロール端子に接続して使うマウス。特殊コントローラーとしては対応ソフトがもっとも多く、パッドとは異なる直感的な操作が可能。PC用などで一般的な2ボタンではなく、3ボタン＋スタートボタンという設計。マウスパッドが付属している。

セガ製周辺機器リスト

品名	価格	品名	価格
コントロールパッド	2500円	ムービーカード	19800円
シャトルマウス	3000円	電子ブックオペレーター	3800円
マルチターミナル6	3800円	フォトCDオペレーター	3800円
バーチャスティック	4800円（新型 5800円）	バーチャガン	2900円（新型も同様）
S端子ケーブル	2000円	コードレスパッド	2900円
ステレオAVケーブル	2000円	セガサターンモデム	14800円
RGBケーブル	2500円	フロッピーディスクドライブ	14800円
RFユニット	2000円	キーボード	7800円
パワーメモリー	4800円	バーチャスティックプロ	24800円
モノラルAVケーブル	2000円	マルチコントローラー	3800円
対戦ケーブル	2000円	拡張RAMカートリッジ	5800円
アナログミッションスティック	7800円	ツインスティック	5800円
レーシングコントローラー	5800円	拡張RAMカートリッジ4MB	5800円
コードレスパッドセット	4800円		

MOVEMENT 1994-1998

次世代機セガサターン

セガハードもCD-ROM標準へ。『バーチャファイター』ブームが絶好の追い風となった。

セガハードとして、もっとも華々しいスタートを切った機種。それがセガサターンである。1994年という年は、セガのみならずゲーム業界にとっても激動の年だった。前年の3DO(10月1日)を皮切りに、プレイステーション(12月3日)、PC-FX(12月23日)など、各メーカーからCD-ROMドライブを搭載したゲーム機——いわゆる"次世代ゲーム機"がこぞって発売され、熾烈なシェア争いを始めた年だったのだ。そういった時代背景のさなか、太陽系6番目の惑星"土星"の名を授かり、11月22日に発売されたのがセガサターンである。世間的にまで発展したゲームブームは、セガにとって絶好の躍進の機会であり、そのチャンスを活かすべく大きく動き出した。

メガドライブで獲得したコアなユーザー層。3Dポリゴン描画を可能とした高性能ハード。積極的なライセンシーの招聘。そして何より、アーケードシーンを席巻していた『バーチャファイター』という、強力すぎるビッグタイトルの存在。ある意味サターンは、猛烈なスタートダッシュを切るのに有利な位置に立っていたといえる。

32ビット機としてのサターンの性能

次世代機としてのサターンの性能には、特筆すべき点が多い。メインCPUとして、日立製のSH-2を2個搭載(32ビットCPU×2ということで、発売当初は「64ビット級」とのキャッチコピーが用いられた)。さらに、サウンドCPUとして68EC000(68000互換チップ)が搭載されている。

ゲームが提供される媒体は、メガドライブまでのカートリッジ方式からCD-ROMに変更。倍速CD-ROMを搭載し、CD媒体の弱点といわれたデータのロード時間を短縮を実現している。また、CDメディアへの変更にともない、セーブデータ用の256kビット・バックアップメモリーが本体に内蔵された。さらに、本体後部にはカートリッジスロットが用意され、外部バックアップメモリーである"パワーメモリー"や、RAM容量を拡張する"拡張RAMカートリッジ"などが装着可能となっている。

セガの家庭用機として、初めてハードでのポリゴン描画機能を搭載したのもサターンの特徴だ。その性能も、公称で30万ポリゴン/秒(テクスチャ時)を有し、当時アーケードシーンを席巻していたポリゴンゲームの移植も可能とした。

また、従来までのスプライト+スクロール面——いわゆる2D描画性能においても、画面を覆い尽くせる数のスプライト表示能力、最大5面が表示可能なスクロール面(ともに拡大縮小が可能)と、当時のハードでの最高水準を誇っている。

だが、ツインCPUや複数にまたがるRAMの構成(スペック表参照)は、ハードの機構を複雑なものにしてしまった。事実、中裕司氏が語るように(P48以降参照)、初期のタイトルでは1個のCPUしか使われていなかったという。サターンが、秘めたその能力をフルに発揮するには、まだしばらくの時間を必要としていたのだ。

ところで、サターンが発売された1994年当時はパソコン通信やビデオCDといったニューメディアに注目が集まる、いわゆる"マルチメディア"ブームであった。そうした背景を受け、サターンでもマルチメディアマシン的な運用が可能となっていた。たとえば、周辺機器のページで取り上げたようなビデオCDやフォトCDの再生。モデムを接続すれば、通信対戦ゲームに加えて、パソコン通信(NIFTY-Serve)や、インターネット接続も可能と、なかなかの機能を見せている。実現はしなかったが、NTTとの共同研究によるテレビ電話計画"SS-Phoenix(仮)"といった試みも存在した。こうした構想は、モデムを標準搭載したドリームキャストへと受け継がれていくことになる。

価格の変遷から見るセガサターン史

発売当初の価格は44800円と高価だったサターンだが、発売から半年を過ぎたあとから段階的に値下げされ、最終的には当初の半額以下の20000円で販売された。それと同時に、プレゼント商品などが用意された普及キャンペーンも数多く開催。これは、ひとえにライバル機との熾烈なシェア争いの結果ではあるが、ユーザーからしてみれば歓迎すべき出来事だったといえるだろう。

最初の値下げが行われたのは、1995年の6月16日。国内100万台突破記念として34800円で発売された"キャンペーンボックス"である。これには『バーチャファイターリミックス』が同梱され、同年7月には本体価格そのものが34800円に値下げされた。同じく1995年の11月15日〜翌1月15日の2ヵ月間には、"5000円キャッシュバックキャンペーン"を実施。実質的に30000円以下で本体購入が可能となり、国内出荷も200万台を突破した。『バーチャファイター2』が発売されたのも、この年末、12月1日である。

続いて1996年の3月に実施されたのが"セガサターンどんどんいただき! キャンペーン"。本体購入者には、本体の形状を模した"サターンTHEイス"や、遠征バッグといった豪華なノベルティグッズが抽選で当たるというものだった。さらに同月22日には、新型の本体を発売開始。価格も20000円とされ、出荷台数も250万台以上を記録した。

同年5月末、ついに300万台を突破。この1996年は新型の"マルチコントローラ"(マルコン)や『ナイツ』、『サクラ大戦』の発売などもあり、サターンがもっとも販売台数を伸ばした年でもある。事実、年末での出荷台数は400万台以上にも達して、年末には販売台数でプレイステーションを上回っていた。まさに、サターンにとって1996年は大躍進の年だったのだ。

この後もサターンは販売台数を増やし、最終的には600万台近くを出荷することになる。こうしたおもだった出来事以外にも、"デジタルサーカス"といった全国規模での独自イベントや、"COOL PADプレゼント"といった数々のキャンペーン、ファンクラブ"セガパートナーズ"の発足などがあったことを付記しておこう。

『バーチャファイター』人気とポリゴンゲームの躍進

サターン本体と同時に発売されたソフトは、ライセンシーのものを含めて5本。だが、ユーザーがもっとも待ち望んでいたタイトルは『バーチャファイター』であった。冒頭に述べたように、当時のゲームシーンはまさに『バーチャファイター』一色といっても過言ではないほどだったのだ。1993年12月にアーケードに登場したこの対戦格闘ゲームは、ポリゴンで描かれたキャラクターの新鮮な躍動感や、奥深い駆け引きが楽しめるゲーム性が受け大ヒット。連日のごとく開催されるゲーム大会や、"鉄人"と呼ばれるスタープレイヤーを生み出し、世間一般にまで届くほどの一大ブームを巻き起こしていた。

そうした背景もあり、多くのユーザーが自宅で『バーチャファイター』をプレイしたいがためにサターン本体を購入。時を同じくしてアーケードに登場した続編『バーチャファイター2』人気との相乗効果もあり、本体販売台数の牽引役として絶大な威力を発揮したのだ(驚くことに、本体の販売台数をソフト

⬆ポリゴン格闘の金字塔『バーチャファイター』のサターン版。ステージ表現等は簡略化されたが、移植度は高い。

が上回ったことさえあった)。発売初週で25万台、1994年内には50万台という驚異的な販売台数がその事実を証明している。『バーチャファイター』人気によって勢いをつけたサターンは、台数競争でしのぎを削っていたプレイステーションにさき駆け、約半年で出荷台数100万台を突破するという、好調な滑り出しを見せた。

そして、約1年後の1995年12月1日。いまだアーケードシーンを賑わし続ける『バーチャファイター2』が、サターンへと移植される。アーケード版を開発した第2AM研究開発部——通称AM2研がみずから移植を担当しただけあり、その完成度は驚くほど高かった。当然ながら、セールス的にも大成功を収め、サターンソフトとして初のミリオンヒット作品に。この1996年末は、セガ・コンシューマー史上、もっとも賑わっていた時期といえるだろう。

こうしたアーケード人気タイトルの移植は継続的に行われ、『デイトナUSA』や『バーチャコップ』、『電脳戦機バーチャロン』といったヒット作品がラインナップに加わっていく。『バーチャファイター』人気の余波を受け、『ファイティングバイパーズ』、『バーチャファイターキッズ』といった一連の3D対戦格闘ゲームが移植されているのも、時代を表しているといえるだろう(P216参照)。

移植という点ではST-V基板の存在も大きい。アーケード用のシステム基板ST-Vはサターンと互換性があり、ソフトの移植を容易なものにした。最先端の技術が盛り込まれたアーケード基版"MODELシリーズ"と比較すれば映像面こそ見劣りもあったが、『ダイナマイト刑事』や『デカスリート』といったタイトルが、アーケードと変わりないクォリティで短時間に移植可能となった意義は大きい。そして、この仕組みはドリームキャストとNAOMI基板の関係に受け継がれていくことになる。

振りかえってみると、アーケードの人気タイトルは、セガのハードを買わせる原動力として確実に機能していることがわかる。SG-1000の時代から続く、「セガのアーケードゲームが遊べるのは、セガハードだけ」という構図は、この時代においても確実に描かれ続けているわけだ。

←キャンペーン商品の"サターンTHEイス"。背もたれになるフタやCD盤面型のクッションなど、遊び心満点な逸品。

ユーザー層を広げたオリジナルタイトル

華やかなアーケード移植作品がサターンタイトルの車輪の片方であるとすれば、もう一方の車輪が、コンシューマーオリジナル作品だろう。

そもそもアーケードゲームというものは、爽快感を追求するためアクション、シューティング系に片寄りがちであり、またプレイ回数を増やすために"1プレイ3分"の原則が用いられている。

それに対して家庭用オリジナルタイトルには、多彩なジャンルと、自宅でじっくりと遊べるゲーム性を持つ作品が数多く提供された。CS1研内のチームアンドロメダが独特の世界観を持って送り出した『パンツァードラグーン』シリーズ。同じくCS1研内、チームパイナップルによる『大戦略』シリーズは、ウォーシミュレーションとしてのマニアックさを追求。ソニックチームことCS3研からは、『ナイツ』や『バーニングレンジャー』といったオリジナル色の濃い作品や、"PROJECT SONIC"と銘打った一連のシリーズ作品。こういった代表的なタイトルをあげるだけでも、サターンオリジナルタイトルの充実ぶりがわかるというものだ。

そして、そうしたオリジナル作品の中、ひと際輝きを放つのが『サクラ大戦』である。製作総指揮は当時セガの副社長だった入交昭一郎氏。企画集団として名を挙げたレッドカンパニー(現レッド・エンタテインメント)の広井王子氏によるプロデュースや、人気マンガ家の藤島康介氏によるキャラクターデザインといった布陣のもと、CS2研(現オーバーワークス)が制作を担当。事前のプロモーション展開なども積極的に行われ、いわゆるコアなアーケードファンとは180度カラーの異なるユーザー層からの支持を得て50万本を超える大ヒットとなった。以降も、続編である『サクラ大戦2』(同じく50万本以上を販売)を始め、パソコンやドリームキャスト版への移植、さらにはアニメやミュージカルなど幅広い展開を続けているのは周知のとおり。数あるセガの看板タイトルのひとつにまで成長を遂げた。

こうしたアーケード移植とコンシューマー作品という図式は、セガ社内の部署構成とも関係がある。もともとセガでは、アーケード作品を開発する部署と、コンシューマー開発の部署とが存在し、それぞれのプラットフォームを専門に開発を行っていた。

それが『バーチャファイター』の移植のように、アーケードを開発した部署自体(この場合は当時のAM2研)が、コンシューマー移植までを手がけるようになったのだ。

また、時期を同じくしてセガの開発部署やゲーム開発者自身が、雑誌などのメディアへと露出するようになり、開発部署ごとそれぞれの作風がユーザーに向かってアナウンスされるようになっていく。こうした変化が、現在の開発スタジオの分社化につながっていったともいえるだろう。

ライセンシーへと開かれた扉

ライセンシーメーカーが一挙に増加したのも、サターン時代の特色である。本体発売翌年の1995年には、大手メーカーだけでも、光栄(現コーエー)、コナミ、カプコン、バンダイなどが参入。その陰には「ナンバー1プラットフォームを目指す」という社命に基づいた、前田氏ら会社首脳陣の努力があったようだ(P266からのインタビュー参照)。

以降、ライセンシーとの協力体勢は積極的に展開。飯野賢治氏率いるワープがプレイステーション用に開発していた『エネミーゼロ』の提供を突如サターンに変更(1996年3月)、SNKと互いのソフト資産を共有しあうというクロスライセンス契約(1995年9月)、エニックス(1997年1月)やチュンソフト(1997年2月)の参入発表と、おもだったものだけを取り上げただけでも、じつに話題性の高い出来事が続いている。

話題性という意味では、1997年2月に突如発表されたセガとバンダイの合併話——"セガバンダイ"(合併後の社名)にも触れないわけにはいかないだろう。当時社長であった中山隼雄氏による「ディズニーを超える」との発言から、ゲーム・娯楽業界に大きな渦を巻き起こすと見られていた合併計画であったが、同年10月の締結を待たずして、突如5月に解消(提携に変更)。たら・れば話ではあるが、この合併が身を結んでいたなら、現在のゲーム業界の勢力図は大きく異なっていたかもしれない。

そういった政治的な出来事はともかく、積極的なライセンシー招聘は確実に実りを結び、最終的にライセンシーメーカーの数は100社を超えるまでとなった。このことが、1000本に迫る膨大なタイトル数と、バラエティ豊かなラインナップを構成するのにひと役買ってくれたことは間違いない。

それら人気タイトルの傾向を見てみると、まず念頭に浮かぶのは、アクションとシューティングだろうか。とくにアクションゲームでは、カプコンやSNKがアーケードで人気を得た2D対戦格闘ゲームを続々と移植。後年では、ほとんどのタイトルを本体に装着する"拡張RAMカートリッジ"に対応させ、アーケード版に近いクオリティを提供し続けた。

←豪華スタッフが結集した、ある意味新時代的な作りの『サクラ大戦』。'97年CESA大賞グランプリも受賞した。

また、ライジングや彩京、ケイブといったアーケード寄りのメーカーやテクノソフトが開発したシューティングゲームの数々は、ゲーム好きのコアなプレイヤーから絶大な支持を受けた。決してセールス的に成功したわけでないのだが、サターンというハードは昔ながらのアーケードゲーマーに好かれたともいえるだろう。

その一方、恋愛シミュレーションや美少女が多数登場するゲーム——いわゆる"ギャルゲー"を支持する層が、サターンの大きなユーザー層として存在していたのも確か。詳しくは別項に譲るが(P231参照)、おそらくはX指定の存在が、そうしたタイトルの増加に拍車をかけた(とくにハード末期にその傾向が強い)と考えられる。だが、そうしたタイトルの中にも『EVE』シリーズや『下級生』といった評価の高いものがあり、一定数のユーザーから支持されたことは純然たる事実である。

多少の余談になるが、ライセンシーメーカーの動向という面では、ESP(エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング)の存在にも触れねばならない。ゲームアーツの宮路洋一社長を代表に数社(初期参加メーカーは、ゲームアーツ、オニオンエッグ、クインテット、トレジャー、日本アートメディア、ネバーランドカンパニー、CRI、ビッツラボラトリー、アルファシステム)が参加。技術や人材、経営面で協力しあうネットワークとして"GDNET(GAME DESINERS NETWORK)"を発足させた。その成果として、『グランディア』や『仙窟活龍大戦カオスシード』、『機動戦士ガンダム ギレンの野望』といった、オリジナリティあふれる作品が多数登場している。

サターンにも受け継がれた技術による革新

セガのハードといえば、技術によってハードの限界を超えるというマークⅢ時代からの伝統（？）があるのだが、サターンにもそうした実例はある。

本体発売当初、ムービーの再生には"シネパック"と呼ばれる方式が用いられていたのだが、お世辞にも高いクォリティとはいえなかった。そこで登場したのが、米Duck社が開発した"トゥルーモーション"。『バーチャファイター2』や『電脳戦機バーチャロン』などのオープニングムービーで使われ、その美麗なムービーでユーザーを驚かせた。さらに後年には、セガの関連会社であるCRIが"CRI MPEG Sofdec"を開発。ビデオCDなどに使われるMPEGフォーマットのムービーを、ソフトウェアだけで再生可能とした。

また、プレイアビリティの向上に一役かったのが、CRIの開発した"CRI ADX"だ。データを並行して読み込める特徴（CD内のBGMを鳴らしつつ同時にデータを読み込める）を活かし、『機動戦士ガンダム ギレンの野望』や『グランディア』などが採用。ロード時間の軽減などを実現し、快適なゲームプレイの助けとなった。

こうした代表的な事例以外にも、本体に内蔵されたDSPを使用した3D演算など、技術力の向上により開発可能となったタイトルも多いという。何ともセガらしい逸話ではないだろうか。

話題性あふれるコマーシャル戦略

サターンに賭けるセガの意気込みは、CM展開にも見られる。従来までのセガ製品のCMは、ゲーム画面を多用し、ゲームそのものをストレートに伝えていた。それに対しサターン時代からは、"おもしろそうなゲーム機だという雰囲気を伝える"イメージCMへと戦略を変更した。

⬆CMとキャラクターのすさまじいインパクトに、ついにはゲーム化までされたせがた三四郎。

発売当初のCMは、とんがり頭の宇宙人"サターン星人"をイメージキャラクターに添えたもの。土星からやってきた彼らがサターン本体を製造するという、ある意味シュールな内容だった。続いてゲームファンのあいだで話題を呼んだのが、"セガールとアンソニー"編。2匹の猿がゲームの内容を競うという内容だが、それぞれがセガとソニーの揶揄となっているのは言わずもがな。比較広告ギリギリの内容に、当時どれだけプレイステーションとサターンが競り合っていたかが見てとれる。

そして、サターン時代のCMとしてもっとも強烈なインパクトを残したのが1997年末からスタートした"せがた三四郎"シリーズである。柔道着に身を包んだコワモテの怪男児が「セガサターン、シロ！」の合言葉とともに登場。藤岡弘演ずる"熱い"キャラクターによるバカバカしいまでの内容や、応援歌調のCMソング（のちにCD化までされた）も手伝い、ふだんゲームを遊ばないような層までを巻きこむほどの話題となった。あまりの突飛さに賛否両論の声もあったが、よくも悪くも"セガ"というゲームメーカーの認知度を高めたことは間違いないだろう。

これも余談だが、これらのCMが流されたセガ提供のTVアニメ番組（『新世紀エヴァンゲリオン』や『少女革命ウテナ』など）のほとんどが、サターンでゲーム化されている。セガ以外のメーカーにおいても、こうしたメディアミックス的な展開は多く見られ、いわゆる"キャラクターゲーム"がソフトのラインナップを賑わせている。時代の要求であったのと同時に、ゲームというメディアの成熟度合を感じさせるエピソードといえるだろう。

『バーチャファイター』のヒットや、続く家庭用オリジナル作品の充実、さらには話題性豊富なCM展開が手伝い、国内の歴代セガハードとしては最大の市場を形成したサターン。だが、1998年ごろでは、けん引役となるタイトルに恵まれず、販売台数も500万台を超えた付近から頭打ち状態。そして、それ以上に巨大なマーケットである欧米では、ジェネシスからの移行失敗に代表される事業展開の不振からプレイステーションに惨敗。ミリオンヒットタイトルをつぎつぎと誕生させるプレイステーションを横目に、コアなユーザー層に支えられながらの低空飛行が続いていくことに。家庭用ゲーム機における「ナンバー1プラットフォーム」への夢は、1998年5月に発表される新型ハード・ドリームキャストへと託されることになる。

SEGA SATURN GAME GRAFFITI

セガ初のCD-ROM標準となったサターンでは、ソフト内容の多様化にともない購入年齢区分（レイティング）を設定。ジャケットに"全年齢"といった推奨年齢表記が登場した。サターン用の総タイトル数は、セガハード最多の1000本以上を数える。

PACKAGE

統一デザインによるブランド感

ケースは標準の音楽CDとほぼ同規格の透明プラスチック製。すべてのジャケットの左端に金地のサターンロゴが配されるというデザイン的な統一によって、ひと目でサターンのソフトとわかるブランドイメージが確立された。年齢表記マークも特徴的。

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

約124（縦）×142（横）×10（厚さ）mm

CD-ROM

CD-ROM標準

約540MB（メガバイト）の情報を格納できる直径12cmのCD-ROM。初期のソフトは、多色刷りのピクチャーレーベルが基本仕様だった。

CD・表面

約120（直径）×1.2（厚さ）mm

OTHER

約120（縦）×120（横）mm

取扱説明書

説明書は、フルカラー印刷を基本としたブックレット仕様。豊富なページ数と写真点数によって、基本的な操作説明やキャラクター設定などの紹介が、色鮮やかに掲載されている（必然的に音楽CDの歌詞ブックレットよりも厚くなるため、それを封入するケースも若干厚くなっている場合が多い）。また、後年にディスク2枚組以上のソフトが増えると、両面開きのパッケージも増加。さまざまな特典付きの豪華仕様版も多数登場した。

特殊パッケージ

⬆付属物を同梱した箱形パッケージの場合も、サターンロゴ表記などのデザイン規格は統一された。

バーチャファイター
セガ／ACT1～2／8800円／1994年11月22日発売

史上初のポリゴン対戦格闘ゲームを、アーケード版を開発したAM2研みずからが移植。その移植度はアーケード版に存在したバグまで再現可能なほど高い。段位認定モードなど、家庭用ならではの付加要素も用意。個性あふれる8人の格闘家が、世界格闘トーナメントに集う！

サターン本体との同時購入者が続出。まさにキラーソフト。

ワンチャイコネクション
セガ／ADV1／7800円／1994年11月22日発売

香港を舞台にしたサスペンスタッチの推理アドベンチャーゲーム。システム的にはオーソドックスだが、配役に布川敏和や杉本彩などの芸能人を起用し、実写を多用していることで話題を呼んだ。原作・脚本はジェームス三木が担当。セガサターン本体と同時発売された1本。

全編実写にフル音声と、次世代機用タイトルらしい作り。

クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～
セガ／ACT1／4800円／1994年12月9日発売

おもちゃの国を舞台にしたサイドビューのアクションゲーム。オルゴール人形のチェルシーを救い出すため、ブリキの騎士ペパルーチョが奮闘する。背景の奥行きを利用したトラップなど、要所に3D的な仕掛けが登場。続編の『～下巻』、上下巻十αの『～福袋』も発売された。

主人公の正式名称は、トンガラ・ド・ペパルーチョⅢ世。

パンツァードラグーン
セガ／SHT1／6800円／1995年3月10日発売

ドラゴンの背にまたがり、周囲360度から襲い来る敵を撃ち倒していく3Dシューティング。前後左右に視点を切り替えながら、ロックオンレーザーと連射型のバルカンで攻撃する。臨場感あふれる美しい3D空間や、SF色豊かな世界設定なども評価され、以降人気シリーズ化。

ひそかにオリジナルビデオアニメ作品も制作されている。

デイトナUSA
セガ／RAC1～2／6800円／1995年4月1日発売

同名のアーケード用レースゲームを移植。ポリゴンカーを操り、オーバルサーキットや市街地など全3コースを疾走する。ライバル車やコースの壁に激突すると、衝撃でマシンが変形していく様子も再現。のちに通信対戦も可能な『～サーキットエディション』も発売された。

光吉猛修作曲によるボーカル入りのBGMが小気味イイ！

ヴァーチャル ハイドライド
セガ／RPG1／5800円／1995年4月28日発売

パソコンの人気RPGシリーズ『ハイドライド』を大胆に3D化。アクション性のある戦闘や荷物の重量制限などは継承しつつ、実写取り込みとCG合成によってリアリティある3D世界を構築。マップ構成はプレイのたびに変化する。開発はオリジナルの制作元であるT&Eソフト。

アラも多いが、プレイ中の臨場感はまさにヴァーチャル。

SEGA TITLE 54 P208-216

アイコン凡例 セガサターンCD

輝水晶伝説アスタル
セガ／ACT1～2／5800円／1995年4月28日発売

宝石から生まれたアスタルが少女レダを守るために戦うサイドビューのアクション。敵を捕まえて投げ飛ばしたり、息で吹き飛ばしたりと、攻撃方法は多彩。相棒の鳥との連携アクションを2Pが受け持つ同時プレイも可能。中間色を多用した幻想的なグラフィックが美しい。

主題歌やオープニングのナレーションは久川綾が担当。

完全中継プロ野球 グレイテストナイン
セガ／SPT1～2／5800円／1995年5月26日発売

実名のセ・パ12球団がリーグ制覇や日本シリーズほか各種モードで争う野球ゲーム。試合の展開に応じて、実際の野球中継さながらの音声実況が雰囲気を盛り上げる。独自のロックオンシステムによる投打の駆け引きも熱い。以降、年度ごとのデータ更新を中心にシリーズ化。

球場はポリゴンで表現。チームエディットモードもあり。

新・忍伝
セガ／ACT1／4800円／1995年6月30日発売

実写取り込みのキャラクターを多用した忍者アクション。忍道継承者のショウを操り、世界征服をたくらむ兄カズマ率いる組織ガルゾと戦う。八双飛び（2段ジャンプ）や三角飛びなど、メガドライブ版『ザ・スーパー忍』シリーズの流れを汲んだアクション性の高い仕上がり。

ステージ間では、味のある実写映像でストーリーを解説。

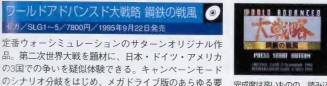
魔法騎士レイアース
セガ／RPG1／4800円／1995年8月25日発売

CLAMP原作の同名マンガを、TVアニメ版をベースにしたオリジナルストーリーでアクションRPG化。光、海、風の3人の主人公を状況に応じて使い分けながら進んでいく。軽快な操作性、ビジュアルデモやフル音声の会話、ゲーム進行に沿って綴られる絵日記など、充実の内容。

田村直美が歌うアニメ主題歌『ゆずれない願い』も収録。

ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風
セガ／SLG1～5／7800円／1995年9月22日発売

定番ウォーシミュレーションのサターンオリジナル作品。第二次世界大戦を題材に、日本・ドイツ・アメリカの3国での争いを疑似体験できる。キャンペーンモードのシナリオ分岐をはじめ、メガドライブ版のあらゆる要素を大幅強化。ポリゴン描写の戦闘シーンも迫力十分。

完成度は高いものの、読み込み時間の長さは相変わらず。

ゴールデンアックス・ザ・デュエル
セガ／ACT1～2／5800円／1995年9月29日発売

ST-V基板第1作目として登場したアーケードゲームを移植。連綿と続く人気アクションシリーズ『ゴールデンアックス』の世界観をそのままに、オーソドックスな対戦格闘へと仕上げられている。ポーションをストックすることで使用できるマジック攻撃の要素は斬新だった。

3段階の速度調節や新技追加など、移植に際した新要素も。

バーチャコップ

セガ／SHT1〜2／5800円／1995年11月24日発売

アーケードで大ヒットした同名ガンシューティングの移植版。キャラクターや背景をフルポリゴンで構築し、魅せるカメラワークにこだわった作り。"ジャスティスショット"やノーミス時間に応じて獲得倍率が上がるスコアなど、プレイ意欲をそそるフィーチャーを多数導入。

アーケード版の感覚を再現するバーチャガンも同時発売。

バーチャファイター2

セガ／ACT1〜2／6800円／1995年12月1日発売

ポリゴン格闘の金字塔となった同名アーケード版の移植。ふたりの新キャラやシステムの改良などの充実ぶりで、サターン最大のヒットを記録した。複数のキャラを選んで闘うチームバトルやCPU操作の対戦を鑑賞する観戦モードなど、コンシューマーオリジナル要素も満載！

開発元のAM2研直々の移植でミリオンヒットを達成。

セガラリー・チャンピオンシップ

セガ／RAC1〜2／5800円／1995年12月29日発売

同名アーケードゲームの移植版。当時チャンピオンカーだったセリカや、往年の名車ランチャストラトスなどが登場。操作感はシビアだが、慣れると繊細な走りも可能。絶妙なコース設定やゴーストカー機能など攻略要素も高く、サターン用ポリゴンレース屈指の完成度を誇る。

後年、通信対戦機能などが付加された『〜プラス』も登場。

ガーディアンヒーローズ

セガ／ACT1〜6／5800円／1996年1月26日発売

簡単な操作で、連続技や魔法など多彩かつ派手な戦闘が楽しめるサイドビューの格闘アクション。ステージごとに物語が分岐していくストーリーモードに加え、最大6人までの同時プレイが可能なVSモードを搭載。敵キャラを含めた40種以上のキャラクターを操って戦える。

制作は痛快なアクションゲームに定評のあるトレジャー。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！

セガ／SLG1／6800円／1996年2月23日発売

Jリーグクラブのオーナー兼監督となって、地元チームを強化していく経営シミュレーション。資金面の調節はもちろん、選手やスカウトマンの契約から練習方針の指定まで、多岐にわたるクラブ強化の要素が巧みに盛り込まれている。テレビ中継さながらの試合シーンも魅力的。

パスワードによるチーム対戦が人気の火付け役となった。

新世紀エヴァンゲリオン

セガ／ADV1／5800円／1996年3月1日発売

一大ブームを築いた同名アニメを、シリーズ本編に挿入されるオリジナルエピソードとしてアドベンチャーゲーム化。使徒（敵）との戦闘は、リアルタイムシミュレーションふうの内容。分岐は50シーン以上に及び、エンディングも複数用意されている。続編、関連作も登場。

放映当時の発売ながら、アニメ版の雰囲気をうまく再現。

パンツァードラグーン ツヴァイ

セガ／SHT1／5800円／1996年3月22日発売

サターンオリジナルの人気3Dシューティングの続編。自機となる攻撃生物（ドラゴン）ラギの成長を軸に、ステージ内のルート分岐や難易度自動調節、バーサーク攻撃などゲーム性を大幅に強化。全方位から襲い来る敵を相手に、さらにダイナミックかつ爽快な展開が楽しめる。

タイトルの由来は"装甲竜"、"2"を意味するドイツ語から。

ドラゴンフォース

セガ／SLG1／5800円／1996年3月29日発売

6人の君主からひとりを選び、全土統一を目指すファンタジーSLG。最大の特徴は、100人まで雇える傭兵をリアルタイムに指揮する戦闘シーン。総勢100対100のキャラが入り乱れて戦うさまは圧巻のひと言。内政部分などはSLG初心者にもわかりやすいように配慮されている。

レジェンドラ大陸を舞台にドラマチックな物語が展開。

ビクトリーゴール'96

セガ／SPT1〜4／5800円／1996年3月29日発売

実名データに基づくJリーグサッカーゲームの'96年度版。モーションキャプチャー技術による滑らかな選手の動きが、多くのファンを魅了した。本作からは金子勝彦アナと木村和司による音声実況も導入され、本物さながらの臨場感を演出。後年もデータ更新を中心にシリーズ化。

光吉猛修が歌うOP、ED主題歌は隠れた名曲として人気。

トア 〜精霊王紀伝〜

セガ／RPG1／5800円／1996年4月26日発売

メガドライブ版『ストーリー オブ トア』の続編にあたるフィールドタイプのアクションRPG。青年レオンが6種類の精霊を仲間にしつつ、平和を脅かす魔人と戦う。各トラップを解く方法が複数用意されているなど、プレイヤーの発想力がモノを言う巧みなギミックが秀逸。

古代祐三率いるエインシャントの開発プロデュース作品。

月花霧幻譚 TORICO

セガ／ADV1／6800円／1996年6月28日発売

記憶喪失の青年フレッドとなり、自分の記憶に関わる謎――不老不死の都"月の街"を求めてさまようアドベンチャーゲーム。舞台となるマップは全編フルCGで表現。独特なCGムービーやポリゴンキャラが幻想的な雰囲気を醸し出す。原案・協力はミステリー作家の竹本健治。

早期にCG映像を多用した佳作。凶兆編・崩壊編の2枚組。

NiGHTS（ナイツ）

セガ／ACT1／5800円／1996年7月5日発売

ソニックチームが制作したフライトアクションゲーム。夢をテーマに、大空を華麗に飛び回る爽快なアクション性と、ふたりの主人公の心の成長を描く物語性を高いレベルで融合。主題歌『DREAMS DREAMS』に象徴される美しくピュアな世界が多くのユーザーの感動を呼んだ。

体験版を兼ねるファンディスク『クリスマス〜』も人気。

Quiz 解答は P305

Q49：サターン版『ワンチャイ コネクション』に捜査本部長役で出演している俳優は？
Q50：サターン版『パンツァードラグーン』の主人公の少年の名前は？
Q51：サターン版『プロ野球　グレイテストナイン'97』に登場する、セガのキャラクターで構成されたチームの名前は？

デカスリート

セガ／SPT1～2／5800円／1996年7月12日発売

陸上十種競技を再現した、ST-V基板の同名アーケードゲームを移植。8ヵ国の代表選手からひとりを選び、ボタン連打やタイミング重視など競技ごとに異なるミニアクションをこなして総合ポイントを競う。多彩なカメラワークが、ポリゴン選手の動きをダイナミックに演出！

マンガ『デカスロン』の風見万吉も隠しキャラで登場。

ファイティングバイパーズ

セガ／ACT1～2／6800円／1996年8月30日発売

MODEL2基板を使用した、同名のアーケード用対戦格闘を移植。アーマーで身を固めた8人のバイパーが金網などで仕切られた街中の空間で闘う。アーマー破壊やフェンスを使った攻撃など、スピード感あふれる爽快なゲーム性を遜色なく再現。練習、リプレイモードなどもアリ。

テレビCMの人気キャラ、ペプシマンも隠しで参戦する。

サクラ大戦

セガ／ADV1／6800円／1996年9月27日発売

架空の歴史、太正時代が舞台のドラマチックアドベンチャー。忍び寄る魔の手から帝都を守る秘密部隊、帝国華撃団・花組の活躍と、そのヒロインたちとの交流を描く。1話完結の物語、会話ADVと戦闘SLGの2部構成、熱い主題歌ほか、人気シリーズの原点となった第1作目。

豪華スタッフ、多彩なメディア展開等、とにかく話題満載。

リグロードサーガ2

セガ／SLG1／5800円／1996年11月8日発売

多数の登場キャラや起伏に富んだマップなど、すべてがポリゴンで表現されたシミュレーションRPG。前作から2世代後の世界で、変身能力を持つ主人公ミュウが戦う。キャラごとに設定された行動力を消費して、移動や戦闘を行うシステム。技の合成や"ひらめきシステム"が独特。

マイクロキャビン開発。久川綾、高木渉など豪華な声優陣。

電脳戦機バーチャロン

セガ／ACT1～2／5800円／1996年11月29日発売

同名のアーケード版を移植。人型兵器バーチャロイドを操って1対1で戦う、対戦型シューティングアクション。遠距離／近距離で変化する多彩な攻撃ほか、回避、防御等、駆け引きの醍醐味は十分再現。当然、画面分割による2P対戦も可。後年、通信対戦対応版も発売された。

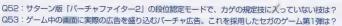
カトキハジメによる各バーチャロイドのデザインも鮮烈！

ファイターズメガミックス

セガ／ACT1～2／5800円／1996年12月21日発売

『バーチャファイター』と『ファイティングバイパーズ』のキャラが総登場する、サターンオリジナルの対戦格闘。当時、稼働したばかりのアーケード版『バーチャ3』から新技や"避け"といった要素も導入され話題に。レンタヒーローはじめ、セガ歴代のキャラも隠しで多数登場！

総勢32名にも及ぶキャラは圧巻。お祭り的な色合いも!?

Quiz 解答は P305

Q52：サターン版『バーチャファイター2』の段位認定モードで、カゲの規定技に入っていない技は？
Q53：ゲーム中の画面に実際の広告を盛り込むバーチャ広告。これを採用したセガのゲーム第1弾は？
Q54：サターン版『ばくばくアニマル』で新たに追加された動物は？

テラ ファンタスティカ

セガ／SLG1／5800円／1996年12月27日発売

剣と魔法をテーマにした、いわゆる正統派のファンタジーシミュレーションRPG。戦闘シーンでは高さと方向の概念を取り入れたクォータービューマップや視界を採用。緻密なタクティカルバトルが楽しめる。重厚な世界観を彩る、山田章博によるキャラクターデザインも秀逸。

要所の選択しだいで歴史が変わる、マルチシナリオの物語。

デジタルダンスミックスVol.1 安室奈美恵

セガ／ETC1／2800円／1997年1月10日発売

ポリゴンやモーションキャプチャーなどの技術を駆使して、安室奈美恵の歌とダンスを3DCGで完全再現。彼女が曲に合わせて歌い、踊るさまを好きなアングルから鑑賞できる。『Chase the Chance』、『You're my sunshine』の2曲とミニゲームを収録。セガ初のコンビニ専売ソフト。

開発総指揮は鈴木裕。実験作的な色合いも……強かった!?

ダイナマイト刑事

セガ／ACT1～2／5800円／1997年1月24日発売

ST-V基板使用の同名アーケードゲームを移植。豪華客船に潜入し、テロリストに捕らわれた大統領の娘を救出する格闘アクション。爽快な格闘技と、コショウからミサイルランチャーまで画面上のあらゆる武器を利用して突き進む豪快なアクションが魅力。ふたり同時プレイ可能。

往年の『ディープスキャン』もミニゲームとして収録！

SEGA AGES／ファンタジーゾーン

セガ／SHT1～2／3800円／1997年2月21日発売

セガの歴史を築いてきた名作の数々をサターンに完全移植するSEGA AGES（セガエイジス）シリーズ。第6弾の『ファンタジーゾーン』では、パステル調のグラフィックやサウンドはもちろん、攻略パターンやボスまでも忠実に再現。Hiro師匠作曲のボーカル付きBGMも収録。

1986年のアーケード作品を11年越しで初完全移植。

SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.1

セガ／ETC1～2／4800円／1997年2月28日発売

SEGA AGES第7弾の本作では、'70～80年代のセガのアーケード作品4本を収録。ナムコの『パックマン』に影響を与えたとされるドットイートアクション『ヘッドオン』、立体表現がユニークな2Dのカーアクション『アップンダウン』ほか『ペンゴ』、『フリッキー』が楽しめる。

『ペンゴ』のみ版権問題で曲変更（写真は『ヘッドオン』）。

花組対戦コラムス

セガ／PUZ1～2／5800円／1997年3月28日発売

人気落ちものパズル『コラムス』に『サクラ大戦』のキャラクターをフィーチャーし、対戦型仕様に仕立てた作品。コラムス対決に勝ち抜いて物語を進めるストーリーモードや2P対戦モードなどを収録。使用キャラごとに、必殺技ほか原作そのままの演出が随所に施されている。

のちにアーケード版（ST-V基板）へと逆移植もされた。

スリー・ダーティ・ドワーブズ

セガ／ACT1〜3／5800円／1997年5月30日発売

異世界から呼び出されたドワーフ3人組が、バットやボーリング球を手に、本能のままに暴れまくるアクションゲーム。休みなく現れる奇怪な敵キャラや変化に富んだボス戦など、随所にアイデア満載。3人のキャラを切り替えてのひとり用に加え、3人までの同時プレイも可能。

海外産ならではの徹底したアクの強さ。遊び応えは十分！

ソニック ジャム

セガ／ACT1〜2／4800円／1997年6月20日発売

PROJECT SONIC第1弾作品。メガドライブ版のソニックシリーズ4作品（『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』1〜3、『ソニック＆ナックルズ』）を完全移植して（ロックオンや裏技まで！）1枚に収録。ソニックの貴重な歴史資料を閲覧できる"ソニックワールド"を追加した大充実の内容。

ソニックワールドでは『ソニック』の世界を初フル3D化。

mr.BONES（ミスター・ボーンズ）

セガ／ACT1／5800円／1997年6月27日発売

ガイコツとギターロックをモチーフにした、海外テイスト満載のバラエティゲーム。ジャンプアクションを基本に、ときにはエレキギターをつまびいて聴衆を魅了したり、ギャグのフレーズを組み合わせて強敵を爆笑させたりと、ステージごとに多彩なゲームをこなしていく。

ムービー映像もセンス抜群！コンビニ限定で販売された。

ラストブロンクス

セガ／ACT1〜2／6800円／1997年8月1日発売

セガ初の3D武器格闘として登場した同名のアーケード版を移植。チーマーや不良といった8人のキャラクターが、トンファーや木刀などそれぞれの得意とする武器を手に街中で闘う。練習モードやキャラクター紹介などが収録されたスペシャルディスクとの2枚組で発売。

渋谷など、実在の街中で若者が闘うという設定がウケた。

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

セガ／SPT1〜2／5800円／1997年10月23日発売

馬場ありし日の全日のレスラーが実名で登場するプロレスアクション。実際の選手たちのモーションを取り込み、挙動や技を3Dモデルでリアルに再現。選手を育てて王者を目指すフィーチャリングモードも楽しめる。『バーチャファイター』からウルフとジェフリーも特別参戦。

ST-Vでアーケードにも登場、続編はDC＆NAOMIで。

カルドセプト

セガ（大宮ソフト）／ETC1〜4／5800円／1997年10月30日発売

ダイスによる移動とカードによる戦闘でマップ上の土地を奪い合う、対戦型のカード＆ボードゲーム。カードを集めてデッキを編集することで、非常に多彩な戦略が実現可能。加藤直之、中井覚等による美麗なイラストが描かれた300種以上のカードは、収集の楽しみも大きい。

パワーメモリを介して各自のブックで多人数対戦も可能。

Quiz 解答は P305

Q55：サターン版『NiGHTS（ナイツ）』に登場する5つのイデア。赤いイデアは何の象徴？
Q56：サターン版『クリスマスナイツ 冬季限定版』で、本体時計が4月1日のときにイデアパレスに現れるのは？
Q57：サターン版『SEGA AGES／ファンタジーゾーン』に収録されているボーカルアレンジ曲の曲名は？

ソニックR

セガ／RAC1〜2／5800円／1997年12月4日発売

PROJECT SONIC第2弾。3Dの起伏に富んだコースをソニックファミリーが駆け回るアクションレース。テイルスのプロペラ飛行やナックルズの滑空など、各キャラの特性を利用した大胆なショートカットも可能。グランプリ、画面分割対戦、風船割りなど豊富なモードで遊べる。

開発は欧州セガ。OP、EDのノリノリのボーカル曲が◎。

シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神

セガ／SLG1／4800円／1997年12月11日発売

壮大な3部作構成の1作目となるシミュレーションRPG。要所の主人公の行動によって、3部を貫く物語が相関する"シンクロニシティ・システム"を採用。別々のマップが同時進行する2元中継戦闘、友情支援や武器習熟度など独自要素は多数。開発はソニック（現キャメロット）。

全3作の購入者に贈られたプレミアムディスクも大好評！

AZEL －パンツァードラグーンRPG－

セガ／RPG1／6800円／1998年01月29日

シリーズの世界観はそのままにジャンルをRPGに一新。謎の少女アゼルの存在を軸に、ドラゴンの力を借りた少年エッジと帝国との戦いが描かれる。位置取りが重要な戦闘、ロックオンカーソルでの会話など、システム面もオリジナリティ満載。CS1研内チームアンドロメダ制作。

CG映像をはじめ、CD4枚組で圧巻のクオリティを実現。

プロ野球チームもつくろう！

セガ／SLG1〜2／5800円／1998年2月19日発売

『サカつく』に続く『つくろう』シリーズ第2弾。球団のオーナー兼監督となって理想のチームを作り、ペナント制覇を目指す。セガのスポーツものとしては異色のコミカルなデフォルメキャラで、実名＋オリジナルの選手たちが活躍。育成データどうしのパスワード対戦も可能。

メジャーリーガーの野茂英雄がゲームシステムを監修。

SEGA AGES／パワードリフト

セガ／RAC1／3800円／1998年2月26日発売

メガドライブ時代から待望されてきた、アーケード用の体感レースゲームを移植。バギーカーを操作して、ジェットコースター並みに起伏に富んだ疑似3Dのコースを豪快に走り抜ける。サターン版オリジナルの要素として、全25コースを一気に走破するグランプリモードを追加。

全レース1位で自機が変形するフィーチャーも楽しい。

バーニングレンジャー

セガ／ACT1／5800円／1998年2月26日発売

ソニックチーム制作の3Dアクションアドベンチャー。未来世界の特殊消防レスキュー隊の一員となって災害現場へ向かい、逃げ遅れた人々の救助や災害原因の排除を行う。音声によるナビゲートやオートジャンプ機能など、3Dに不慣れな人への配慮も。光吉猛修が主題歌を熱唱。

炎を消化する爽快感。主題歌を収めたシングルCDも付属。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

セガ／SHT1～2／5800円／1998年3月26日発売

同名のアーケード用ガンシューティングを移植。遺伝子研究所で起きた謎の失踪事件を探るべく、特殊工作員となって不気味な洋館へ潜行していく。襲い来るゾンビの撃退状況によって、進行ルートが幾通りにも分岐するのが特徴。移植に際し、ボス戦のみのモードなども追加。

敵はゾンビ。撃てば派手に頭部が飛び、腹には風穴が空く。

サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／ADV1／6800円／1998年4月4日発売

大人気ドラマチックアドベンチャー第2弾。帝国華撃団花組と帝都の崩壊を目論む新たな敵、黒鬼会との戦いが描かれる。元星組のメンバーふたりが新加入し、花組は8人に。戦闘パートや制限時間付きの選択肢LIPSなどシステム面も改良され、よりゲーム性が高められている。

初回版は特殊スリーブ仕様。価格違いの限定版はナシ。

DEEP FEAR

セガ／ADV1／6800円／1998年7月16日発売

海底深くの巨大補給基地を舞台とした3Dアクションアドベンチャー。太平洋に落下したロケットポッドを基地内に持ち込んでしまったことから、密閉空間でのサバイバルホラーが展開。謎のモンスターに襲われる恐怖と、酸素残量が知らせる、深海ならではの窒息の恐怖が迫る。

ディスク2枚組によって、物語全編にCGムービーを挿入。

バッケンローダー

セガ／SLG1／5800円／1998年8月6日発売

退廃的なスチームパンクの世界が特徴的なタクティカルSLG。妹を死に追いやった者への復讐劇が描かれる。戦闘では、必殺技を使うと武器がオーバーヒートして一時使用不可になるなど独特なシステムを採用。村田蓮爾によるキャラクターデザイン、竹林隆之によるメカニックデザインが秀逸。

『バッケンローダーの世界展』なる展示会も催された。

機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

セガ／ADV1／6800円／1998年9月23日発売

同名アニメのテレビ本編後を描いたアドベンチャーゲーム。プレイヤーの選択によって、物語の展開や親しくなるヒロインが変化していく。ボタン連打で気になるアノ娘に熱い視線を送る"熱視線システム"や、自分の性格がひと目でわかる"人格マトリックスシステム"が独創的。

TVアニメのスタッフが手がけた物語はファン必見。

せがた三四郎　真剣遊戯

セガ／ETC1／4800円／1998年10月29日発売

セガサターンのCMキャラ、藤岡弘扮する"せがた三四郎"をフィーチャーしたバラエティソフト。アクションやパズルなど全10種類のミニゲームをクリアーするたびに、テレビで放映されたせがた主演のCMムービーが見られる。ある日付にしか手に入らないレアムービーもアリ。

激ムズな難易度も評判に。指が折れるまでプレイ・シロ！

PICK UP サターン バリエーション

サターンの設計機構には、セガ以外のメーカーの存在も深く関わっている。CPUのSH-2は日立、CDドライブ関連（プロテクト方式の考案）は日本ビクター、サウンドチップはヤマハ等々。とくに、セガサターン発売と同時にビクターから"Vサターン"が、翌年春には日立から"ハイサターン"といった互換機が登場。これは、将来を見据えた3社共通のプラットフォームとしての可能性を持っていたことを意味する。もちろん、マルチメディアマシンとしての位置付け（P198下段参照）も無関係ではないだろう。

↑オリジナルのセガサターン。後年には、価格が下げられたリニューアル機も登場。

Vサターン

日本ビクター／44800円／1994年11月22日発売

↑セガサターンとの違いは本体色のみ。ファントム・グレーになった後期型も存在する（20000円／1996年6月7日発売）。機能拡張カード、ツインオペレータもビクター製。

セガサターン（後期型）

セガ／20000円／1996年3月22日発売

↑内部設計を変更し、大幅なコストダウンを実現。アクセスランプなど一部パーツの廃止以外、機能変更はなし。色はミストグレー。IPL（起動用プログラム）はVer.1.01に。

スケルトンセガサターン

セガ／20000円／1998年4月4日発売

↑30000台限定で発売されたカラーバリエーション。スモークがかった透明プラスチック──いわゆるスケルトン仕様が、時代の流行を感じさせる。パッドのカラーも統一。

セガサターン ダビスタバージョン

セガ／20000円／1999年3月25日発売

↑『ダービースタリオン』（アスキー）の発売を記念して登場。スケルトンブルーの本体カラーに、ダビスタのロゴがプリントされている。パワーメモリー用のシールが付属。

独自路線を進めたハイサターン

日立のサターン関連商品は、かなり独自色が強い。ハイサターン（64800円／1995年4月1日発売）は、標準でフォト、ビデオCDをサポート。本体サイズがひと回り小型の"ゲーム&カーナビ ハイサターン"（15万円／1995年12月6日発売）は、カーナビとしても使用可能。専用の4インチモニター（40000円）もあわせて登場した。サターンを直結できる24型ワイドテレビ（11万円）も発売されている。

↑ひと回り小型のゲーム&カーナビハイサターン。

↑サターン端子を備えたステレオワイドテレビ。

PICK UP ポリゴン格闘ゲームの躍進

世間的なブームにまでなった『バーチャファイター（以下VF）』の例もあるように、セガの'90年代前〜中盤にかけてのコーポレートイメージは"ポリゴン格闘のセガ"だった。当然のごとく、家庭用ゲームにまでその影響はおよび、サターンでも数多くのタイトルが登場することになる。

なかでも『VF』シリーズの人気は止まることを知らず、本体と同時発売の初代『VF』は70万本以上、続編の『VF2』では130万本以上という驚異的なセールスを記録。加えて、派生タイトルやオリジナルタイトル『ファイターズメガミックス』までが登場し、人気を博した（右図参照）。まさに当時は、ポリゴン格闘ゲーム黄金期だったのだ。

惜しむらくは、ポリゴン格闘が技術の進歩とともにあり、徐々にサターンへの移植が困難になってきた点にある。これは、『VF3』のサターン移植が実現されなかったことと無関係ではないだろう。

⬅サターン版『ファイティングバイパーズ』の発売を記念した公式ゲーム大会（予選会）の模様。当時の人気を表す1シーン。

■ポリゴン格闘ゲーム推定売り上げ本数

タイトル	本数
バーチャファイター	約70万本
バーチャファイター2	約130万本
バーチャファイターキッズ	約21万本
ファイティングバイパーズ	約36万本
ファイターズメガミックス	約35万本
ラストブロンクス	約12万本

※すべてセガサターン用。データは編集部調べ

⬅角張ったキャラではあるが、動きの生々しさに誰もが驚いた。表情の変化も最初から。

バーチャファイター

セガ／ACT1〜2／8800円／1994年11月22日発売

'93年12月に登場したアーケード版から、約1年後の移植。ブームの熱気冷めやらぬ中に登場したこともあり、サターン立ち上げの牽引役に。"ポリゴン"という言葉の認知度までを高めた。

➡ポリゴン数の増加やテクスチャーマッピング処理などでキャラは一気にリアルさを増す。

バーチャファイター2

セガ／ACT1〜2／6800円／1995年12月1日発売

やはりアーケード版から約1年後の登場。より格闘ゲームとしての完成度を高め、ブームを再加速させた。バランス調整された『〜2.1』との切り替えが可能と、マニア泣かせの仕様。

バーチャファイター リミックス

セガ／ACT1〜2／3400円／1995年7月14日発売

⬆テクスチャーの張り込みやキャラの巨大化など、初代『VF』の見た目をリファイン。キャラ選択画面には寺田克也氏のイラストが。ST-V基板でアーケードにも逆進出。

バーチャファイター キッズ

セガ／ACT1〜2／5800円／1996年7月26日発売

⬆2頭身にデフォルメされた『VF』キャラが戦う異色作。連続技エディット機能"コンボつく〜る"など、内容は本格的。JAVA TEA（大塚ベバレジ）のバーチャ広告も話題に。

ファイティング バイパーズ

セガ／ACT1〜2／6800円／1996年8月30日発売

⬆『VF4』ディレクター片桐大地氏を中心に制作されたタイトル。爽快感あふれる攻防など、『VF』とは違った切り口のプレイ感覚。ハニーのコスプレ姿も人気を集めた。

ファイターズ メガミックス

セガ／ACT1〜2／5800円／1996年12月21日発売

⬆『VF』と『ファイティングバイパーズ』の2大格闘ゲームが競演。互いのゲームシステムを選べたり、多種多様な隠しキャラが登場したりと、バラエティ豊かな内容。

ラストブロンクス

セガ／ACT1〜2／6800円／1997年8月1日発売

⬆AM3研（現ヒットメーカー）制作の対戦格闘。キャラが武器を持ったことで、一連のAM2研作品とは違ったテイストに。"メタル"といったキャラ表現も注目された。

バーチャファイター CGポートレートシリーズ

セガ／ETC1／各1280円／1995年10月13日〜1996年3月1日発売

⬆10人の『VF』キャラごとに発売されたシリーズCG集。デザインチーム描きおろしのCGや、イメージソングを収録。デュラル編が当たるプレゼント企画も実施された。

ライセンシー作品に見るポリゴン格闘の影響

『VF』が作ったポリゴン格闘の潮流は大きく、ライセンシー各社から同ジャンルの作品が登場している。

立ち上げから1年程度は『闘神伝S』や『FIST』といった、完成度に首をかしげるタイトルもあったが、'97年になると状況は一変。10月には『デッド オア アライブ』がサターンの機能を活かしきった見事な移植度を見せた。また、同月には『VF』リスペクトを公言する『御意見無用』が、翌11月にはプレイステーションで人気を得たロボット格闘『ゼロディバイド』が登場するなど、一気にポリゴン格闘ゲームの華盛りとなる。

だが、その期を境にポリゴン格闘はほとんど姿を消してしまう。しかし奇妙なことに、サターン最後のソフト『ファイナルファイト リベンジ』は対戦格闘だ。

⬅PS初期の目玉タイトルの移植『闘神伝S』。移植はネクステックが手がけている。

➡オマージュたっぷりの『御意見無用』。『VF』の鉄人4人を中心に制作し、本人たちも登場。

スーパーリアル麻雀PV

セタ／TAB1／8800円／1995年5月26日発売

アーケードで人気の脱衣麻雀『スーパーリアル麻雀』シリーズのサターン移植第1弾にして、初のX指定ソフト。麻雀同好会に所属する美少女高校生、みずき、綾、晶とふたり打ち麻雀で対局。勝つたびに脱衣シーンのアニメムービーが見られる。以降、関連作を含め4作を発売。

サターンの初期を代表するX指定作品。移植時期も早い。

デジタルピンボール ラストグラディエーターズ

KAZe／TAB1／5800円／1995年6月23日発売

古代ローマの時代から続く4つの戦いをフィーチャーしたピンボールゲーム。美しく描かれた全4種類の台を、個別に設定されたラウンド（＝ストーリー）に沿ってプレイする。球の挙動からハードロックのBGMまで、全編こだわり満載。最大6つまでのマルチボールは圧巻！

改良版の『〜Ver.9.7』や続作『〜ネクロノミコン』も発売。

アイドル雀士スーチーパイRemix

ジャレコ／TAB1／6900円／1995年9月29日発売

アーケードで人気を博した、ふたり打ち脱衣麻雀ゲームの再移植版。さきに発売された『〜Special』をX指定に変更し、その際は控えめだった表現を完全再現。園田健一デザインの多彩な美少女キャラやドタバタストーリー、イカサマありのルールなどが受け、以降シリーズ化。

アドベンチャー化など、麻雀以上にキャラ人気が加熱。

ダライアス外伝

タイトー／SHT1〜2／5800円／1995年12月15日発売

全編を彩るサイケデリックな色彩が魅力的な、同名のアーケード版シューティングを移植。魚介類系の敵やステージ分岐選択などのシリーズ要素を継承しつつ、ブラックホールボンバー（ボム）や中ボスを味方にできるといった新システムを導入。ふたり同時プレイも可能。

移植再現度はかなり忠実。幻想的な音楽もインパクト大！

マジカルドロップ

データイースト／PUZ1〜2／5800円／1995年12月15日発売

同名のアーケード版パズルを移植。上から降ってくるドロップを吸ったり吐いたりして入れ替え、同じ色を3つ以上くっつけて消していく。移植に際し、キャラクターを3Dレンダリング調に変更。消えかけのドロップに別のドロップをぶつけて連鎖を作る"あとづけ連鎖"が爽快。

アニメテイストのキャラも人気。続編も多数制作された。

真・女神転生 デビルサマナー

アトラス／RPG1／6800円／1995年12月25日発売

他機種で人気を得た『真・女神転生』シリーズのサターンオリジナル作品。神と悪魔の存在をテーマに、現代に覚醒したデビルサマナー（悪魔召喚師）の冒険を描く。会話交渉や合体で、より強い悪魔を味方にしていく楽しさは本作ならでは。300以上の魅力的な悪魔が登場する。

ダークな世界観、ハードボイルドタッチの物語も秀逸。

LICENSEE TITLE 60 P220-229

アイコン凡例　セガサターンCD

ガングリフォン THE EURASIAN CONFLICT

ゲームアーツ／SHT1／5800円／1996年3月15日発売

最新鋭の装甲歩行戦闘車HIGH-MACSを駆り、世界の紛争地へと出撃する3Dアクションシューティング。侵攻や護衛など、緻密に構成された全8ミッションを遂行していく。多数登場する実在兵器をはじめ、マニアックに再現された"戦場"の雰囲気が出色。続編も発売された。

ロボット兵器シミュレーターとも呼べそうなリアリティ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK／ACT1〜2／7800円／1996年3月28日発売

同名のネオジオ版を完全移植した対戦格闘アクション。SNKのゲームを代表するキャラクターたちから3人を選び、3対3のチームによる勝ち抜き戦で闘う。同梱の専用ROMカートリッジを併用することで、ロード時のストレスを軽減。SNKのサターン参入第1弾タイトル。

SNKの人気キャラが大集合。続編の2作品も移植された。

野々村病院の人々

エルフ／ADV1／6800円／1996年4月26日発売

同名のパソコン版アドベンチャー（18禁）をアレンジ移植。野々村病院に偶然入院していた私立探偵の海原琢麻呂が、院内で発生した院長変死事件の真相を追う。練り込まれたマルチストーリー＆マルチエンディングに人気集中。美少女ゲーム界の雄、エルフのサターン参入第1弾。

X指定要素を抜きにしても、シナリオの完成度は高い。

ときめきメモリアル ~forever with you~

コナミ／SLG1／6800円／1996年7月19日発売

恋愛シミュレーションというジャンルの火付け役となった大ヒット作品の移植版。3年間の高校生活の中で自分を磨きつつ憧れのヒロインとの親密度を上げ、卒業式の日に伝説の木の下で告白されることが目標。サターン版のみ自分からも告白できるように仕様変更され、話題に。

若葉色のパワーメモリーを同梱したスペシャル版も発売。

デスクリムゾン

エコールソフトウェア／STG1／5800円／1996年8月9日発売

ライセンシー初のガンシューティング。進化する銃クリムゾンを手に、元傭兵の医師・コンバット越前が全欧を襲った奇病の謎を追う。稚拙なグラフィックや理不尽なゲームバランスなど、あまりにも荒削りなゲーム内容。それが逆に話題となり、カルト的人気を得た奇特な作品。

ある意味サターン裏文化の象徴。DCではまさかの続編も。

機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー

バンダイ／ACT1／4800円／1996年9月20日発売

名作アニメ『機動戦士ガンダム』のサイドストーリーで進行する3Dシューティングアクション。一年戦争時、連邦軍のMS実験部隊に配属された主人公ユウ・カジマが、RGM-79ジムを駆ってさまざまな作戦を遂行していく。コックピット視点、敵MSの動きとも臨場感抜群。

3部作展開の1作目。戦績のデータなどを引き継げる。

風水先生

博報堂／SLG1／5800円／1996年11月15日発売

当時流行した中国の地相占術、風水をテーマにした都市育成シミュレーション。見習いの風水師となって3Dの街並みを歩き回り、建物の運気を上げていく。各面の条件を満たせばクリアー。監修に荒俣宏、ゲームデザインは伊藤ガビン、サウンド戸田誠司と、スタッフは豪華。

内容のアバンギャルドさに表現が追いついていない印象。

戦国ブレード

アトラス（彩京）／SHT1～2／6800円／1996年11月22日発売

彩京初の横スクロール型となる同名のアーケード版シューティングを移植。舞台設定、敵、そして巫女や坊主などの5人の自機に至るまで、すべてが和風テイスト。独特のステージ中分岐でマルチストーリー＆マルチエンディングを実現、ふたり同時プレイ専用の結末まで用意。

追加要素がスゴイ。衝撃のときめきアイン占いを見たか!?

西暦1999 ファラオの復活

BMGビクター／ACT1～2／5800円／1996年11月29日発売

世紀末のエジプトが舞台のSFアクション。地球を占領したエイリアンに、わずかに生き残った人類が対抗する。主観視点の3Dシューティングに独自のジャンプアクションを導入。起伏に富んだ地形攻略の手応え、飛び散る肉片の演出など、随所に海外作品ならではのテイスト。

難度は高いが、絶妙のマップ構成がプレイヤーを魅了。

バトルバ

日本ビクター／ACT1～6／5800円／1996年12月6日発売

武装したマシンでサバイバル戦をくり広げる、対戦型カーアクション。多彩な攻撃でライバルを蹴散らし、獲得賞金で武器やマシンをチューンナップしていく。マルチターミナル6を使用すれば、最大6人までの同時対戦が可能。古代祐三＆川島基宏による音楽が緊迫感をあおる。

ムービーカード対応のアニメなど、周辺要素も充実。

エネミー・ゼロ

ワープ／ADV1／6800円／1996年12月13日発売

漂流する宇宙船を舞台に、主人公ローラが未知の敵に立ち向かうSFアドベンチャー。3D主観視点で船内を探索、随所に挿入されるCGムービーによってストーリーが紡がれていく。発信音を頼りに見えない敵の位置を探り当てて倒すシステムが特徴。音楽はマイケル・ナイマン。

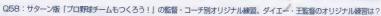
気配を探りながらの探索は、緊張感と恐怖に満ちたもの。

ファンキーファンタジー

吉本興業／SLG1／5800円／1996年12月13日発売

吉本芸人が多数出演する（3Dキャラに実写の顔をコラージュ）戦略シミュレーション。ナインティナインたち扮する王国の親衛隊が、ロクナ帝国（皇帝は坂田利夫）の侵攻に対抗する。戦闘はカードバトル方式。タイトル（略すとFF）はじめ、全編に同人的なパロディネタが登場。

王女が乗るのはホワイトホース、第1章は「首都、襲来」。

Quiz 解答はP305

Q58：サターン版『プロ野球チームもつくろう！』の監督・コーチ別オリジナル練習。ダイエー・王監督のオリジナル練習は？
Q59：サターン版『ソニック3Dフリッキーアイランド』の海外版のタイトル名は？
Q60：『バーチャファイター』シリーズでおなじみのジェフリー。開発当初の名前は？

エアーズアドベンチャー

ゲームスタジオ／RPG1／5800円／1996年12月20日発売

宮廷華やかな絶対王政の世界に生きる、放蕩貴族ヘンリーと王女コーリンの冒険ロマンス。戦闘シーンをはじめ、あらゆるシステムが情報量の少ないシンプルな作り。制作総指揮に遠藤雅伸、美術・キャラクターに永野護、音楽に三枝成彰と、豪華なスタッフ起用も話題になった。

唐突な展開などアラは多いが音楽や幻想的な空気感は◎。

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

ヒューマン／SPT1～6／5800円／1996年12月27日発売

多機種で展開されてきた人気プロレスシリーズのサターンオリジナル版。タイミング押しで技を出すシステムはそのままに、数々の新要素を追加。なかでもタップを使っての最多6人タッグマッチは圧巻。隠しを含めて150人以上ものレスラーが登場するほか、エディットも可能。

2D表現にこだわり続ける名シリーズ。プロレス感高し！

心霊呪殺師 太郎丸

タイムワーナーインタラクティブ／ACT1～2／5800円／1997年1月17日発売

元禄の江戸を舞台としたサイドビューのシューティングアクション。厄災をもたらす"闇"を浄化するため、太郎丸と円海が呪念を武器に戦う。移動しながらのロックオンショットや回避システムなど、随所にこだわりを見せるアクションが魅力。開発は現トレジャーの井内洋。

「肉だ、肉が来たよ！」のセリフは一部でけっこう有名。

イヴ・バーストエラー

イマジニア（シーズウェア）／ADV1／7800円／1997年1月24日発売

同名のパソコン版アドベンチャー（18禁）をアレンジ移植。舞台を共有するふたつの物語、まりな編と小次郎編を任意に切り替えながら進めるマルチサイトを採用。ふたつの事件が密接に絡み合い、巨大な事件の全貌が明らかになる。シナリオは現アーベル代表の菅野ひろゆき。

続編『～ザ・ロストワン』や2作のカップリング版も。

蒼穹紅蓮隊

エレクトロニック・アーツ・ビクター（ライジング）／SHT1～2／5800円／1997年2月7日発売

ST-V基板仕様の同名アーケード版縦スクロールシューティングを移植。自機の前方や周囲に網状の"ウェブ"を展開、範囲内の敵をロックオンして一網打尽にする攻撃システムが特徴。サターン版はマルチコントローラに対応しており、アナログ感覚で微妙な操作を楽しめる。

『蒼穹』以前のライジング作品BGMも隠しモードで収録。

ルームメイト ～井上涼子～

データム・ポリスター／SLG1／5800円／1997年2月14日発売

女子高生、井上涼子との同居生活を疑似体験できる恋愛シミュレーション。サターンの内蔵時計にリンクして、現実と同じ時間の流れでゲームが進行するのが特徴。あまりにも正しい生活サイクル（早寝早起き＆通学）の彼女に、会うことすらままならないプレイヤーが続出した。

システムは画期的。続編、関連作品も多数発売された。

だいな♡あいらん

ゲームアーツ／ADV1／6800円／1997年2月14日発売

メガCD版『ゆみみみっくす』に続き、マンガ家の竹本泉が原作、各種設定を担当したインタラクティブコミック。フルアニメーションで構成され、選択分岐によってストーリーやエンディングが変化。恐竜使い養成学校に通う双子の姉妹たちの、独特の学園コメディが楽しい。

設定資料などを収録した『予告編』が先行発売された。

サイバーボッツ

カプコン／ACT1～2／5800円／1997年3月28日発売

戦闘用ロボットを操って闘う、同名のアーケード版2D対戦格闘を移植。多彩なウェポン攻撃やブーストボタンによる空中機動など、メカならではのシステムが特徴的。デモシーンの音声追加や敵キャラだったデビロット姫の使用可、零豪鬼の参戦など、オリジナル要素も豊富だ。

飛び出す絵本など、おまけ満載の『超限定版』も話題に。

ゲーム天国

ジャレコ／STG1～2／5800円／1997年6月6日発売

同名のアーケード版縦スクロールシューティングを大幅にパワーアップして移植。ジャレコ往年のゲームキャラが活躍するほか、古今東西・自社他社問わずのゲームを題材にした過剰なまでのパロディが満載。ステージ間に挿入される、チビキャラによる漫才シーンも見どころ。

オリジナルビデオアニメ同梱『極楽パック』も好評だった。

バルクスラッシュ

ハドソン／STG1／5800円／1997年7月11日発売

ロボットと戦闘機の2形態に変形可能な自機を操って戦う3Dアクションシューティング。各ステージでヒロインを救出、パートナーにすることで、戦闘中に破壊目標などを音声でナビゲートしてくれるのが特徴。個性的な7人のヒロインを天野由梨ほか人気声優陣が演じている。

攻略性の高い面構成も魅力。開発はCAプロダクション。

サンダーフォースV

テクノソフト／STG1／5800円／1997年7月11日発売

メガドライブ時代から続く人気シューティングシリーズをグレードアップ。複数（全5種）の武器を使い分けながら戦う基本システムはそのままに、キャラクターをポリゴン化。随所に施された3D表現やシリアスな世界観が、ドラマチックな戦闘を演出する。サウンドも重厚。

2Dの操作性と3Dの迫力が絶妙に融合。攻略も熱い！

リアルサウンド ～風のリグレット～

ワープ／ADV1／6400円／1997年7月18日発売

映像がいっさい表示されない、音だけで構成された異色のアドベンチャー。田舎の通学路、小学校の校内といった懐かしい音風景の数々が、初恋の記憶を巡るピュアなラブストーリーを紡いでいく。鈴木慶一による情感豊かな楽曲、クリアーなサウンドも魅力。脚本は坂元裕二。

声の出演は、柏原崇、菅野美穂、篠原涼子、森本レオなど。

Quiz 解答はP305

Q61：サターン用パワーメモリーの容量は、本体RAMの何倍？
Q62：サターン版『ネクロノミコン』の音楽制作に参加した、ドリームシアターのギタリストは？
Q63：サターン版『バイオハザード』のジャケット帯のコピー「ゲームに新たな歴史を作った金字塔」は誰の言葉？

シルエットミラージュ

トレジャー（ESP）／ACT1／5800円／1997年9月11日発売

全生物がふたつの属性に分裂した地球で、両属性を有する主人公シャイナが戦うシューティングアクション。左右の体の向きによってふたつの属性ショットを撃ち分け、同属性間では体力を、異属性間では精神力（攻撃力）を減らせる。つかみや反射など、アクションは超多彩。

トレジャーにとって初の自社ブランド販売となった作品。

怒首領蜂

アトラス／STG1～2／5800円／1997年9月18日発売

ケイブ開発による、同名のアーケード版縦スクロールシューティングの移植。当たり判定が極めて小さい自機で嵐のような敵弾幕をかいくぐる、弾避け主体の作りが特徴。途切れずに敵を倒すことでボーナス点が得られるなど、スコア稼ぎが熱い。オリジナルステージも追加収録。

ド派手な画面と脅威の弾幕。最終ボスの攻撃展開は壮絶！

スーパーロボット大戦F

バンプレスト／SLG1／6800円／1997年9月25日発売

人気ロボットアニメのキャラが一堂に介して戦う戦略シミュレーション。PS版『第4次スーパーロボット大戦S』をベースに『新世紀エヴァンゲリオン』などの新作出典を追加。シナリオは完全新作に近い変更が施されている。戦闘時には各アニメそのままの名シーンが多数登場。

クリアーデータを引き継げる『～完結編』との2部構成。

デッド オア アライブ

テクモ／ACT1～2／5800円／1997年10月9日発売

MODEL2基板を使った同名のアーケード版対戦格闘を移植。打撃と投げ以外のアクションとして、"ホールド（つかみ）"の概念を導入。一方的に攻められることの少ない、読み合いが重要なバランスを実現した。女性キャラの過剰に揺れる胸や過激なコスチュームも話題に。

非常に高い移植度。オリジナルモードも充実している。

デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス／RPG1／6800円／1997年11月13日発売

『真・女神転生』シリーズのサターン版第2弾となる3DダンジョンRPG。悪魔召喚師となった主人公が、仲間のハッカー集団とともに天海市に起こる事件の謎を追う。悪魔合体などの従来要素に加え、他人の体で過去を体験するビジョンクエストを導入。ダークな物語を演出する。

前作同様、データベースソフト『～悪魔全書2』も発売。

X-MEN VS. STREET FIGHTER

カプコン／ACT1～2／7800円／1997年11月27日発売

同名のアーケード版を、4M拡張RAMの使用で忠実に移植。アメコミ『X-MEN』のヒーローと、カプコンの誇る『ストリートファイター』シリーズの戦士たちによるクロスオーバー対戦格闘。空中に相手を打ち上げ連続攻撃を叩きこむ"エリアルレイヴ"ほか、ド派手な攻防が熱い。

カプコンお家芸の2D格闘で2対2のタッグマッチを実現。

七つ風の島物語

エニックス／ADV1／6800円／1997年11月27日発売

雨宮慶太を脚本、世界設定に迎えて制作されたアドベンチャーゲーム。竜人ガープを操って、どこか懐かしい風景の島を探検、不思議な生き物をトモダチにしながら物語を体験していく。自分の行動が本につづられていくシステムなど、絵本を読むような独特の味わいが心地よい。

制作はギブロ。クレイアニメによるムービーも魅力的。

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

エルフ／ADV1／7800円／1997年12月4日発売

パソコンで大ヒットした同名アドベンチャー（18禁）をセリフ音声を加えるなどしてアレンジ移植。多重並行世界を舞台に、壮大かつ緻密なサスペンスが展開する。ストーリー分岐やフラグの変化をビジュアル的に確認できるのが特徴。シナリオは現アーベルの菅野ひろゆき。

シャトルマウスを同梱した豪華バージョンも発売された。

プリンセスクラウン

アトラス／RPG1／5800円／1997年12月11日発売

中世時代を模したファンタジックな世界を、王女グラドリエルが冒険するアクションRPG。戦闘シーンは横スクロール型の格闘アクションふうで、連続技や必殺技を駆使した迫力のバトルが楽しめる。クリアーするたびに、3人の仲間キャラの物語がプレイ可能になる仕掛けも。

膨大なパターンにより巨大キャラが非常に滑らかに動く。

グランディア

ゲームアーツ／RPG1／7800円／1997年12月18日発売

シネマティックRPGと銘打たれた、壮大なスケールの冒険活劇。産業革命によって"冒険"の輝きが失われた時代、真の冒険者を夢見る少年ジャスティンが新大陸へと旅立つ。3Dポリゴンで作られた活力ある世界、表情豊かなキャラ、楽曲、あらゆる要素が感動の旅を演出する。

2Dキャラと3Dマップの融合。サターンを代表する1作。

センチメンタルグラフティ

NECインターチャネル／SLG1／7500円／1998年1月22日発売

日本各地を旅して回り、12人のヒロインと思い出を作っていく恋愛シミュレーション。甲斐智久が描く美少女キャラや大々的なプロモーション展開から、本編の発売以前から話題沸騰。数々のメディアミックス商品やファンディスク『〜ファーストウィンドウ』が発売された。

キャッチの"せつなさ炸裂"やOPムービーも話題に……。

街

チュンソフト／ADV1／5800円／1998年1月22日発売

渋谷を舞台に8人のストーリーが同時展開するサウンドノベル。分岐選択肢の結果で、各主人公の行動が互いに影響。8つの物語を切り替えながら（ザッピング）8人の行動をうまく操り、ドラマを進めていくという独自の楽しさを生み出した。全ロケによる膨大な実写映像も魅力。

コメディや刑事モノなど、個性的な物語が絡み合う。

Quiz 解答は P305

Q64：サターン用バーチャガン。命中精度を上げるためのオプション製品の名前は？
Q65：サターン版『だいな♥あいらん』の「だいな」とは？
Q66：週刊少年マガジンに掲載されたマンガ『バーチャファイターをつくった男たち』の後半週の主役は？

仙窟活龍大戦カオスシード

ネバーランドカンパニー（ESP）／SLG1／6800円／1998年1月29日発売

他機種で熱狂的な人気を集めたダンジョン育成シミュレーションを大幅にリメイクして移植。風水を操って仙窟（ダンジョン）を育成・拡張し、枯れた大地を蘇らせていく。仙窟のエネルギーを高めつつ、アクションで侵入者を撃退するなど、複数のゲーム要素が絶妙に連繋！

初回生産分には設定資料などを収録したおまけCDが付属。

バトルガレッガ

エレクトロニック・アーツ／SHT1〜2／5800円／1998年2月26日発売

ライジング開発による、同名のアーケード版縦スクロールシューティングを移植。残機数やムダ撃ち弾数などに応じて敵の攻撃ランクが上昇するシステムを採用。スコアを稼いで自機を増やし、自爆して難度を下げるという前代未聞の攻略法でマニアックなファンの支持を得た。

アレンジBGMやスーパープレイ観賞など追加要素も豊富。

慟哭 そして…

データイースト／ADV1／6800円／1998年2月26日発売

廃屋に閉じこめられた主人公たちがさまざまな仕掛けを破り、謎を解き明かしていくトラップアドベンチャー。各仕掛けの突破方法によってイベントが変化し、多彩なマルチエンディングへと分岐する。キャラデザイン・原画を横田守が担当。多数登場する美少女はフルボイス。

ドラマCD等が付いた『ファイナルエディション』も発売。

ダンジョン・マスター ネクサス

ビクターソフト／RPG1／6800円／1998年3月26日発売

パソコンで世界的にヒットした3DダンジョンRPGの続編。ダンジョンやモンスターをフルポリゴンで描画、食事をとらなければ空腹になり、寝ている最中でも敵が襲ってくるという徹底したリアルタイム進行を実現した。記号の組み合わせによる魔法ほか、システムも個性的。

自分がダンジョンを冒険しているような臨場感と恐怖感。

機動戦士ガンダム ギレンの野望

バンダイ／SLG1／6800円／1998年4月9日発売

ジオン軍か連邦軍のどちらかを指揮し、それぞれの視点から一年戦争を戦い抜く戦略シミュレーション。原作では戦死したキャラを後々まで生かしてお気に入りのMSに乗せるなど、ガンダム世界の"if"を堪能できる。戦闘時の名セリフの音声再現など、ファン感涙の要素が多数。

生産可能な兵器は膨大。詳細な各データもファン泣かせ。

バロック

スティング（ESP）／RPG1／6800円／1998年5月21日発売

侵入するたびに内部が変化する"神経塔"を下層へと潜っていく、ダークな世界観の3DダンジョンRPG。すべてがリアルタイム進行で、異形（敵）との戦闘はアクション性もアリ。プレイヤーの死でさえも物語の一環に過ぎないなど、多層的な構造で展開するストーリーが特徴。

支離滅裂な狂気をも感じさせる、あまりにも特異な世界観。

ラングリッサーV THE END OF LEGEND

メサイヤ／SLG1／6300円／1998年6月18日発売

MDで2作、SSで3作続いたシミュレーションRPGの完結作。聖剣ラングリッサーと魔剣アルハザードの真の姿など、シリーズの根幹を成す謎が明かされる。セミリアルタイムの戦闘やヒロインセレクト（恋愛要素）など、システム面も集大成。キャラデザインはうるし原智志。

『I』と『II』のカップリング移植や、5作セットも発売。

リンダキューブ 完全版

アスキー／RPG1／6800円／1998年6月18日発売

他機種でカルト的な人気を得たRPGの移植。隕石衝突の危機が迫る惑星で動物を雄雌1組ずつ集め、箱船での脱出を目指す。捕獲した動物で装備品や食料まで賄うシステムが特徴。人間の愛憎が描かれる3編のパラレルシナリオ、カナビスによるイラストが刺激的な魅力を放つ。

奥深いゲームシステムやテーマで人気の桝田省治作品。

GAME BASIC for SEGASATURN

アスキー／ETC1／12800円／1998年6月25日発売

専用のBASIC言語を使ってプログラム開発ができるキット。スプライト制御やポリゴン表示などのサターン機能を手軽に扱える。12本のゲーム（往年のMSX用『テセウス』など）を含む43本のサンプルを収録。初心者向けの解説書、ウインドウズPC用の通信ケーブルを同梱。

熱心なユーザーがネットでフリーウェアを公開している。

クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～

ワークジャム／ADV1／6800円／1998年6月25日発売

オムニバス形式の全7話で構成される推理アドベンチャー。類いまれな推理力を持つ若者・黒須剣となり、つぎつぎ起こる難事件を解決していく。要所での推理結果入力など、コマンド総当たりでは解けない本格仕様。巧妙なトリックや劇的な展開など、質の高いシナリオが魅力！

システム面も非常に快適。主題歌はピチカートファイブ。

探偵神宮寺三郎 ～夢の終わりに～

データイースト／ADV1／5800円／1998年7月9日発売

他機種版から数えて6作目となる推理アドベンチャーシリーズ。麻薬と連続失踪をキーワードに新宿全体へと発展する事件を、神宮寺ほか3人の視点から描く。寺田克也が従来の人物原画に加えて演出にも参加。ジャズ調の音楽・主題歌ほか、ハードボイルドさはシリーズ随一。

調査が煮詰まったときに煙草を吸う伝統のコマンドも。

レイディアントシルバーガン

トレジャー（ESP）／STG1／5800円／1998年7月23日発売

同名のアーケード版縦スクロールシューティングを、新ステージやボス、デモシーンの追加など大幅にパワーアップして移植。ボタンの組み合わせで7種を常時使用できるショットやチェーンコンボボーナスなど、独自のシステムを多数導入。パズルにも似た戦略性を創出した。

難度の高さはプレイヤーを選ぶが、根強いファンも多い。

Quiz 解答は P305

Q67：サターン版『タクラマカン ～敦煌傳奇～』で、移動画面で表示されるカーソルの正式名称は？
Q68：サターン版『ウルトラマン光の巨人伝説』で、古代怪獣ゴモラの超必殺技は？
Q69：トイザらス限定で発売されたセガサターン本体の特徴とは？

コナミアンティークス ～MSXコレクション ウルトラパック～

コナミ／ETC1～2／3800円／1998年7月23日発売

MSX用ゲームのトップブランドメーカーとして時代を築いた'80年代コナミの作品を一挙30タイトル収録。独自のサーガを展開した『グラディウス』シリーズ、メガロム初期の傑作『夢大陸アドベンチャー』ほか、MSXオリジナルの名作が多数。SCC音源のサウンドも完全再現！

PSでは3作・各10本収録で分割発売された内容を1枚に。

サターンミュージックスクール2

ワカ製作所／ETC1／5800円／1998年7月30日発売

サターンで手軽に作曲や演奏ができるシーケンスソフト。『ライディーン』（YMO）や『サクラ大戦』、『デイトナUSA』の曲など、全20曲をサンプル収録。レッスンモードでは音ゲー感覚で演奏が楽しめる。市販のMIDIキーボードにも接続可能（MIDIインターフェイス同梱）。

続編のDC用『お・と・い・れ』では鼻歌入力まで実現。

ブラックマトリクス

NECインターチャネル／SLG1／6800円／1998年8月27日発売

善悪の価値観が逆転した世界設定の戦略シミュレーションRPG。白い羽を持つ奴隷階級の主人公が、黒い羽を持つ"ご主人様"（スタート時に5人のヒロインから選択）のために戦う。土屋杏子デザインの美形キャラが多数登場。隠しご主人様・ゼロ（♂）の存在が一部で話題沸騰。

初回受注のみの限定生産だったが、のちに復刻版を発売。

Pia♥キャロットへようこそ!!2

NECインターチャネル／SLG1／7200円／1998年10月8日発売

夏のファミレスを舞台にした同名のパソコン版恋愛シミュレーション（18禁）を移植。"ピアキャロット2号店"でアルバイトに励みながら、憧れのヒロインの恋人を目指す。移植にあたって新キャラの中学生3人組を追加。高解像度で描かれた美少女がサターンの晩期を彩った。

4M拡張RAMを使うと、より快適な環境で楽しめる。

ストリートファイターZERO3

カプコン／ACT1～2／5800円／1999年8月6日発売

同名のアーケード版2D対戦格闘をパワーアップ移植。ガイル、フェイロン、ディージェイ、T.ホークといった使用キャラが追加され、『ストII』オールキャストを実現。3種類からシステムを選べるISM（イズム）セレクトによって、同じキャラクターでも戦略が変化する。

DC版より後発（約1ヵ月）だったが、独自要素もあり。

ファイナルファイト リベンジ

カプコン／ACT1～2／5800円／2000年3月30日発売

米カプコンで制作されたST-V基板使用の同名アーケード版を移植。『ファイナルファイト』のキャラやアイテム、武器使用などの要素はそのままに、ゲームスタイルを3D対戦格闘へと大変更。奇想天外な必殺技・スーパームーブが豪快に炸裂する。サターン最後の専用ソフト。

演出のセンスに独自の味わい。時期的に発売数はわずか。

PICK UP 拡張カートリッジによる広がり

サターン後部に用意された拡張スロット。この機能をもっとも有効に利用したのが、ここで紹介する拡張カートリッジ対応タイトルだろう。

最初に登場したのが、T.A.R.S（下記参照）だが、特殊なシステムのため、2作品のみとなっている。つぎに登場したのが1Mバイトの拡張RAMカートリッジ。キャラパターンの多い作品——とくにネオジオやCPS2基板の2D格闘ゲームの移植に威力を発揮した。さらに後発の4Mバイトカートリッジでは、アーケード版とほぼ遜色ない移植を可能としている。

⬅4個3種類の拡張カートリッジ。接触があまりよくないのはサターンユーザーの悩みの種だった。

T.A.R.S（Twin Advanced Rom System）対応ソフト

"ツイン"の名が示すように、CD-ROM＋専用ROMカートリッジという2種類のROMを併用するシステム。データの一部をカートリッジ内に置くことで、CDの読み込み時間を短縮するという仕組み。ただし、1タイトルにつき専用カートリッジがひとつ必要になるため汎用性に欠け、対応ソフトは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』と『ウルトラマン』の2作品だけという短命に終わってしまった。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK／ACT1～2／7800円／1996年3月28日発売

ウルトラマン 光の巨人伝説
バンダイ／ACT1～2／7800円／1996年12月20日発売

1M拡張RAM対応ソフト

スーパーリアル麻雀P7
セタ／TAB1／7800円／1998年5月21日発売

➡本作のように、2D格闘以外のタイトルも対応している。対応ソフトは"必須"と"対応"に種別され、前者が必ずカートリッジが必要なのに対し、後者は装着時にロード時間短縮などの効果を発揮する。

4M拡張RAM対応ソフト

X-MEN VS. STREET FIGHTER
カプコン／ACT1～2／7800円／1997年11月27日発売

⬅本体メモリーの倍の容量のRAMカートリッジを装着するだけに、完全に近い移植度を実現。本作を含め、4M対応ソフトは拡張4Mカートリッジ必須。なお、4Mカートリッジは1M版と上位互換性あり（SNKタイトルなど一部例外あり）。

拡張RAMカートリッジ対応ソフト

TARS
- ウルトラマン　光の巨人伝説
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

1M RAM
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
- サイバーボッツ
- メタルスラッグ
- GROOVE ON FIGHT
- わくわく7
- ファイターズヒストリー　ダイナマイト
- マーヴル・スーパーヒーローズ
- サムライスピリッツ 天草降臨
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
- スーパーリアル麻雀P7
- ポケットファイター
- アストラスーパースターズ
- Pia♥キャロットへようこそ!!2

4M RAM
- X-MEN VS. STREET FIGHTER
- ヴァンパイア　セイヴァー
- MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
- ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション
- ストリートファイターZERO3
- ファイナルファイト リベンジ

PICK UP X指定というチャレンジ

サターンの時代を語るうえで避けて通れないのが、X指定や18推ソフトだろう。セガが中心となって設立した"テレビゲームソフト倫理取締機構"が、X指定を含むレイティングを設定したのが'95年の4月。その後、'96年9月の廃止までに合計24作のX指定タイトルが登場し（下記一覧参照）、エルフやキッドといったPC美少女ソフト系メーカーの参入や、イマジニアやNECインターチャネルといったメーカーの動向までに影響を与えている。

そうした流れはレイティング廃止以降も止まらず、18禁の作品をマイルドにした内容のものが、18推タイトルとしてつぎつぎサターンへと移植された。だが、そういった作品の中にも、"お色気"だけでなくゲーム的にもしっかりした作品は存在し、『下級生』や『EVE』シリーズなどのように、ユーザーの支持を得たタイトルも登場している。

こうした取り組みが、美少女ソフトをある種キワモノ的な扱いから、今日の一大ジャンルを成すまでに成長させたのかもしれない。家庭用ゲーム機が子供だけのものでなくなったいま、サターン時代のレイティングもまた、セガ特有の早過ぎたチャレンジだったとは言い過ぎだろうか。

18才以上（X指定）ソフト

⬅コメディタッチな作風の『アイドル雀士スーチーパイII』。

18歳未満への発売を禁じられたソフト。18推との違いは裸（乳首）を見せるか否か。麻雀などの手軽な作品が多く、ゲーム性より"エロ"が主目的ともいえる。

18才以上推奨ソフト

見せても下着止まりが18推。ただし、ハードな内容のテキストや音声が収録された作品も。後期には、お色気要素を含んだゲームとしてのポジションを確立。

⬅裸はなくともクオリティで勝負の『スーパーリアル麻雀P7』。

X指定ソフト一覧

- スーパーリアル麻雀PV
- THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～
- アイドル麻雀 ファイナルロマンス2
- アイドル雀士 スーチーパイリミックス
- 天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGASATURN
- ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～
- スーパーリアル麻雀 グラフィティ
- 麻雀ハイパーリアクションR
- アイドル麻雀 ファイナルロマンスR
- マイ・ベスト・フレンズ ～st. アンドリュー女学院編～
- バーチャフォトスタジオ
- 麻雀同級生Special
- モータルコンバットII完全版
- 麻雀天使エンジェルリップス
- きゃんきゃんバニー・プルミエール
- アイドル雀士 スーチーパイII
- 野々村病院の人々
- ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～
- スーパーリアル麻雀PVI
- GALJAN
- プレイボーイカラオケVol.1
- プレイボーイカラオケVol.2
- ホーンテッドカジノ
- 麻雀四姉妹　若草物語

限定版・豪華版ソフトあれこれ

いまでは当たり前のような限定版ソフトも、'96年中盤のサターン真っ只中に登場した手法だ。サターン初の限定版ソフトは'96年3月の『麻雀同級生Special プレミアムパック』。脱衣シーンなどが見られるCDが付属している。有名なところだと『サクラ大戦』（マウス＋マウスパッド付属）があるが、CESA大賞受賞を記念した復刻版も登場。変わり種としては、フィギュアやCDがついた『出動！ミニスカポリス』や、ミニ四駆のボディがセットになった『フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー』なんてものも。

⬆特製バインダー型ケースや特別色のパワーメモリーがセットになった『ときめきメモリアル』スペシャル版。豪華！

THE WITNESS OF HISTORY

僕らの営業力ってソフトで語るしかないですからね

メガドライブ成熟期に入社

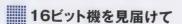
'92年の入社当初は、企画本部・企画制作部という部署に配属されました。外部の開発会社を使ったセガタイトル、たとえば『モンスターワールドⅣ』とか『ガンスターヒーローズ』とか——を管理する部署ですね。そこではSOA（セガ・オブ・アメリカ）がライセンスを取得した日本制作タイトルも見ていたので、『マクドナルド・トレジャーランドアドベンチャー』なんてタイトルもありました。

僕自身が初めて手がけたのは、ゲームギアの『ぷよぷよ』ですね。その後、メガCDの『江川卓のスーパーリーグCD』や『ダイナミックカントリークラブ』（*1）、ヨーロッパと南米向けのマスターシステム版『パワーストライクⅡ』（*2）なども担当しました。『ダイナミック～』のときは、開発担当のスタジオがポリゴンものを作るのは初めてだったということをあとから知って。最初から企画書には「コースをポリゴンで表現」って書いてあったのに（笑）。

それから9ヵ月ほどして、マーケティングを担当する戦略企画室に移ったんです。当時は、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のヒットやマーケティングの成功で、アメリカでジェネシス（北米版メガドライブ）がもっとも元気な時期でした。それで、国内でもそういった部分に力を入れようと。もともと僕もソフトを売る側の人間だったので、各ソフトの評価や市場動向の調査、ラインナップへの提言といった仕事を担当していました。

その時期にラインナップとして挙がっていたものだと、『アラジン』や『エコー・ザ・ドルフィン』かな。「内容はいいけれど従来の手法では売れないだろう」と、社内での消費者テストを強化したり、体系づけたりして。いまでは専門の部署があるけど、週ごとの市場動向の資料を作ったりもしていましたね。その当時、'93年ごろっていうのは、セガが出資した開発会社（*3）ができて2～3年経ったり、SOA制作のスポーツタイトルが出始めたりして、ラインナップも充実していました。『ナイトトラップ』のような凝ったゲームも出てきましたし、メガドライブの成熟期といってもよかったんじゃないでしょうかね。その一方で、戦略企画室はサターンのマーケティング業務に着手していました。

川越 隆幸

16ビット機を見届けて

その翌年（'94年）に部署変更があって、HEプロダクトマネージメント部ができました。そこで16ビット（*4）担当、ハンドヘルド（*5）担当、サターン担当に分かれました。僕はいきなり16ビットのプロダクトマネージャー（*6）を命じられ、ラインナップとスケジュールを見ながらビジネスプランを組むといった仕事を手がけました。

そのころも海外でのメガドライブは、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』の発売などで、まだまだ絶好調だったんですよ。でも国内では、商戦期に何か大きなタイトルを1本出すという程度にまで落ち着いてしまっていた。内部もすでにサターンへ向けて動いていたので、（メガドライブで）新しくタイトルを作ってほしいとも言いづらい状況でした。そんな中でスーパー32Xが登場するわけです。

最初に32Xを作ろうとの声が上がったのは、確かにアメリカからでした。すでにメガドライブが、アメリカで1200万台、ヨーロッパで700万台くらい売れていたし、そのうえさらに高価な新ハードはアメリカでは売れない、という意見もありました。それなら、（メガドライブの）パワーアップ・ブースターを出そうということになったんです。

ただ、ソフトラインナップの選定はかなり厳しかったですね。ハード発売の決定から発売までが10ヵ月もなくて、とにかく時間がない。開発機材はメガドライブのものをある程度流用できたのでいくらかはラクでしたが、開発ラインは32X専門のものがあったわけではなかった。それでけっきょく、『サイバーブロール』や『カオティクス』、『TEMPO』といった16ビット用のものを32Xに移し替えたタイトル。『バーチャレーシング デラックス』のように、以前に好評だったものの続編。それと、"すぐに作れるもの"という構成になりました（苦笑）。そこで、だったらハードの機能を活かせる完全移植ものを出そうと、『アフターバーナー コンプリート』や『スペースハリアー』を作ったんです。SOAからの強い要望で『バーチャファイター』もやりましたね。でも、そういった中で『メタルヘッド』や『ステラアサルト』といった秀作なオリジナルタイトルもできたのがよかったと思います。

その後、機種担当がなくなってソフト企画チームに移り、サターンをはじめメガドライブも含めたセガのラインナップを見るようになりました。年に2回程度、SOAも含め海外タイトルのプレゼンがあったんですが、そこで評判のよかったものを国内に持ってきて販売するのも仕事でした。たとえば『コミックスゾーン』は企画書段階から惹かれるものがあったし、『トージャム＆アール』も完成度が高かった。日本では出なかったんですけど、『ワールドベースボール』という野球ゲームも非常によくできていたんですよ。当時、日本ではまだメジャーリーグは期待できませんでしたので……残念でした。

『ジ・ウーズ』もそんな中の1本で、周囲からは反対されてたんですけど、おもしろかったので強引に出しちゃったんですよ（笑）。メガドライブではほとんど最後に近いソフトだったので、好き勝手にやってしまえと。ちなみに、あのパッケージ（*7）をやったのは、現ランド・ホー！の塚本（*8）です（笑）。宣伝費用とか何もなかったですから、なんとか存在感を出そうとした苦肉の策ですよね。

大車輪のサターン事業部

サターンを見るようになって最初に関わったのが『リグロードサーガ』。夏のロープレ3部作と銘打って『リグロードサーガ』、『シャイニングウィズダム』、『魔法騎士レイアース』と出したのが思い出されますね……。大変でした（笑）。そういったキャンペーンはマーケティングのチームが提案してたんです。『バーチャファイター リミックス』の同梱版なども、その中の1本ですね。当時のAMにはかなりがんばってもらって、頭の下がる状況でした。

とにかく、'95年末はすごかったんですよ。11月の『バーチャコップ』が火をつけて、翌月に『バーチャファイター2』、『セガラリー・チャンピオンシップ』。個人的なお気に入りなんですけど、コンシューマーでは『ゴジラ-列島震撼-』にも口を出させても

TAKAYUKI KAWAGOE
株式会社スマイルビット取締役。1992年セガ入社。国内メガドライブのプロダクトマネージャー、サターンの企画制作部等を歴任。『つくろう！』シリーズの仕掛け人としても活躍。今回はマーケットの側からお話を伺った。1963年6月20日生まれ。

*1 ダイナミックカントリークラブ
メガCD専用のゴルフゲーム。アーケード版からの移植で、プレイヤーから見た3D視点で進行する。キャディのガイドを音声で演出したり、ゴルフ用語辞典を収録するなど、CD-ROMの大容量を活かした作り。

*2 パワーストライクⅡ
海外マスターシステム専用の『アレスタⅡ』としてコンパイルが制作したシューティング。

*3 セガが出資した開発会社
（株）ソニックや（株）セガ・ファルコムなど。ソニックの高橋兄弟は現在キャメロット。

*4 16ビット
ここでの16ビットとは、国内外のメガドライブ、メガCD、スーパー32Xのことを指す。

*5 ハンドヘルド
直訳すると「手で握れる大きさの～」＝携帯機、ここでは国内外のゲームギアのことを指す。

*6 プロダクトマネージャー
プロダクトマネージャーとは製品を管理する総責任者のこと。各開発部署の状況をもとに、ハードの需要や累計販売台数、商戦期などを考慮して、ソフトとハードの年間の販売計画、スケジュールなど（ビジネスプラン）を立案する。

*7 あのパッケージ
『ジ・ウーズ』のパッケージは、片面が電波系の文章、もう片面は怪しい文学小説ふうの装丁というリバーシバル仕様のデザインだった。取扱説明書の中身もオカシイ。

らいました。サードパーティーでは『真・女神転生デビルサマナー』も登場して、他社との競争にもブッチギリ状態で勝ってたんですよ。

翌年もその勢いは続いていて、『サカつく』の第1弾や『新世紀エヴァンゲリオン』が出ましたね。余談ですけど、『エヴァ』は16ビット担当時代に企画書を見せてもらった段階から「当たる！」と思って、ライセンスを取ったんですよ。ソフトは、もう3ヵ月は早く出るはずだったんですけどね……（笑）。

夏には『ナイツ』があったりと、とにかくサターンが盛り上がっていた時期だったので、セガ販売のタイトルがものすごく多かったんです（*9）。ホントに大変でしたよ、毎月セガだけで何タイトル出すんだッ！って（笑）。

その忙しさに拍車をかけたのが『サクラ大戦』。発売3ヵ月くらいまえになって、プロモーション的な決定打がないから初回限定版（*10）を作ろうって僕が言い出して（笑）。セガが大がかりな限定版ソフトを作るのは初めてでしたし、いろんな部署を巻きこんで大騒ぎしながら作りました。生産数にしても、ホントにノリだけで「10万！」って決めてしまって（笑）。とにかく時間がなかったのでがむしゃらに先に進めていきましたが、正直、売れるかどうか不安はありましたよ。でも、売れてくれたのでうれしかった。再販版を出すって話が出たときには、毛塚さんと言い争いになったんですけどね（笑）。

『SEGA AGES』シリーズはマーケット側からの提案でした。「いいものはいい」というのが理由です。評価されてきたタイトルはハードスペックに左右されないだろうし、セガのソフト資産は大切にしようという意味でもね。それに、移植を担当した"ゲームのるつぼ"（*11）という会社の存在も大きかった。当時は完全移植で出さないと受け入れられない状況でしたけど、それをすごく短い期間で実現してくれましたからね。

そういったタイトルを手がけたあと、'97年末に一度セガを辞めているんです。けっきょく戻ってきたから、停学っていったほうがいいかな？（笑）。辞めるまえにすでにドリームキャストの企画も持ちあがっていて、泊りがけのミーティングとかも頻繁に行われていましたね。辞めることが決まっていたから「出たくない」っていってるのに、最後まで引っ張り出されて（笑）。

個性とパワーがセガの本質

'98年の3月にセガに戻ってきてからは、プロデュース部という部署に配属されました。そこで『野球つく』や『サカつく』、『ジェットセットラジオ』といったタイトルのプロデュースをして、現在に至るというわけです。『ジェット～』は企画やプレゼンの時期は早かったんですけど、なかなか承認されなくて。本当はPS2が出るまえに出したかったんですよ。「ドリームキャストでは、こんなこともできるんだよ」って意味でね。

やっぱりね、サターンのラインナップを作っていたときは、裏方仕事とはいえ思い出深いです。とくにAM2研さんとか、本来のアーケード制作に加えてコンシューマーまで作っていただいて。あのころはサターンが勝つと思ってたんですけどね。

入社まえから入社後2～3年まで、僕の中でのセガのイメージって"ビッグマイナー"でした。ビッグっていう部分では、セガっていう会社を知らない人は少ないし、支持してくれてる人も多い。でもシェア的には……ね（苦笑）。それをどうにかしたかったし、いまでもそう思っています。熱心にサポートしてくれるファンの人も多いですしね。

分社したことでスタジオごとの個性が出てくると思うし、パワーあふれる会社ですから、そのパワーをソフトに込めるのがいいんです。やはり、僕らの営業力ってソフトで語るしかないですからね。そうしてでき上がったものを上手にセールスしていくことで、セガはこれまで以上のパワーを発揮できると思いますよ。

（2001年10月16日収録）

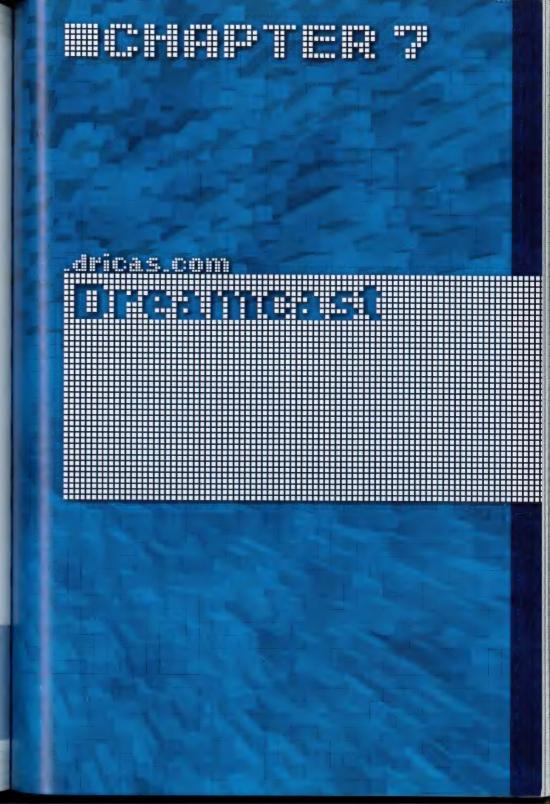
*8 ランド・ホー！の塚本
（株）ランド・ホー！は、元セガのクリエーターが中心となって設立したゲームメーカー。その代表取締役が塚本昌信氏。近年の代表作はドリームキャスト用『ペンペントライアイスロン』、『ダビつく～ダービー馬をつくろう！～』など。

*9 ものすごく多かった
1996年度にセガが販売したタイトル数は全43本。その中身も『ナイツ』や『サクラ大戦』、『電脳戦機バーチャロン』など充実のラインナップで、サターンソフトの当たり年といえる。当然、川越氏の忙しさも並大抵ではなかっただろう。

*10 初回限定版
ソフトに加えて、ピンク色のシャトルマウスとマウスパッドが同梱された『サクラ大戦』の限定版。マウスパッドの絵柄が異なる、AとBの2種類のセットが用意された。発売即売り切れの人気に、急きょ再生産されたのは有名な話。

*11 ゲームのるつぼ
知る人ぞ知る、実力派のゲーム開発メーカー。アーケード移植を得意とし、その完成度や期間の速さからサターンの『SEGA AGES』シリーズをはじめ多数の作品に関わっている。反面、雑誌などのマスコミにはほとんど登場せず。

HARDWARE SPECIFICATION

ぐるぐるしようよ

ドリームキャスト	1998年11月27日発売		定価29800円
CPU	SH4-128bitグラフィックスエンジン内蔵RISC CPU（200MHz、360MIPS／1.4GFLOPS）		
メモリ	メインRAM　16MB	テクスチャRAM　8MB	サウンドRAM　2MB
グラフィック	Power VR2 DC搭載（CG描画性能300万ポリゴン／秒以上）　最大同時発色数　約1677万色		
スクロール	最大5面、XYスクロール4面、回転スクロール2面、拡大縮小2面、ウィンドウ2面		
	特殊機能　横ラインスクロール、縦セルスクロール、拡大縮小		
CG処理機能	バンプ・マッピング（凹凸の生成）	フォグ（霧効果）	アルファ・ブレンディング（半透明効果）
	ミップ・マッピング（ポリゴンとの距離に合わせたテクスチャの自動切り替え）		
	トライ・リニア・フィルタリング（バイ・リニア・フィルタリングの並行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用する機能）		
	アンチ・エイリアシング（輪郭に生ずるギザギザをなめらかに処理するフィルタ機能）		
	環境マッピング（周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能）		
	反射光エフェクト（オブジェクトに光沢を施す機能）		
サウンド	スーパーインテリジェントサウンドプロセッサ-32ビットRISC CPU内蔵（64CH PCM／ADPCM）		
モデム	33.6kbps標準装備（リムーバブル方式）		
OS	Microsoft Windows CEカスタムバージョン		
メディア	GD-ROM（容量約1GB）　最高12倍速GD-ROMドライブ（角度一定方式）		
映像出力	ビデオ（標準）、S端子、VGA		
コントロール端子	4ヵ所（コントローラー1個付属）	電源／消費電力	AC100V±10%／約22W
外形寸法	190（幅）×195.8（奥行き）×75.5（高さ）mm		

通信モデムを標準装備した世界初の家庭用ゲーム機。設定・閲覧に専用のソフトを使用することで多数の一般ユーザーをネットワーク世界に牽引！

CPUは日立開発のSH-4、メディアは1GBのGD-ROM。ビジュアルメモリは単体使用も可能。

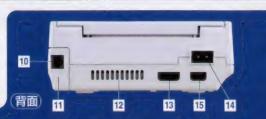
ドリームキャストは"プレイ＆コミュニケーション"をキーワードに開発されました。究極のコミュニケーションは合体なので、モデムやビジュアルメモリも合体させてね。携帯電話やPHSとの合体も構想にはありましたが、実現には至りませんでした。いまだ騒がれていたビット競争も、ナンセンスとは思いつつもわかりやすさという点からはアピールする必要がある。そこで、64ビットであるSH-4を「128ビットグラフィックスエンジン搭載RISC型CPU」と発表したりね（笑）。ただ、もとのSH-4からかなりカスタマイズしているので、別物と言っていいほどにはなっています。搭載したモデムは日本では33.6Kbps、海外では56Kbpsのものですが、いろいろなインフラと技術進歩に対応できるように着脱可能にしました。コストは高くつきましたが、将来のことを考えて決定したんです。また、フロントローディングにするアイデアもあり、すでに試作品も完成していたんです。個人的には、いまの任天堂さんのゲームキューブみたいな四角い形状にもしたかったんですが、最終的にあのような形に落ち着きました。でも、コントローラーは、どうしてもワイヤレスにしたかったですね。あの長いコードが煩わしいんです。つぎはね、ワイヤレスにしますよ（笑）。

セガ·ハード開発秘話 8

セガ代表取締役社長
佐藤秀樹

MACHINE FILE

図解 Dreamcast

通信環境の進歩を見越してモデムは着脱可能な設計に。コントローラーには、セガハード初標準のアナログ入力&十字ボタンを採用。

MACHINE	
1 パワーボタン	9 コントロールポートD
2 パワーランプ	10 モジュラージャック
3 オープンボタン	11 モデム
4 アクセスランプ	12 通気孔
5 ディスクドア	13 AV端子
6 コントロールポートA	14 電源端子
7 コントロールポートB	15 シリアル端子
8 コントロールポートC	

CONTROLLER
16 アナログ方向キー
17 方向ボタン
18 スタートボタン
19 Aボタン
20 Bボタン
21 Xボタン
22 Yボタン
23 Rトリガー
24 Lトリガー
25 拡張ソケット1
26 拡張ソケット2

ディスクドア オープン時

モデムは着脱可能

PERIPHERAL EQUIPMENT

周辺機器

"新しい遊びの提案"を実行するべく、多種多様な周辺機器が登場。通信や音声認識など、ゲームだけに止まらない楽しさを提供した。

ビジュアルメモリ

セガ／2500円／1998年11月27日発売

48×32ドットの液晶画面がついたメモリーカード。200ブロック（128KB）までのセーブデータの保存に加え、ゲーム中のサブ画面としても機能する。また、単体でデータファイルを管理できるほか、2台を接続することでコピーなども可能。DC本体から専用のプログラムをダウンロードして、携帯ゲーム機としても使える。

↑2台を接続すればデータのコピーや対戦が可能。

アーケードスティック

セガ／5800円／1998年11月27日発売

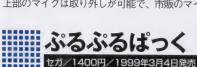
デジタル方向スティック（標準コントローラーの方向ボタンに対応）と6ボタンという仕様のジョイスティック。格闘ゲームなどのプレイ時に威力を発揮するが、アナログ入力ではないため、対応ソフトでのみ使用可能。ビジュアルメモリなどをつなげる拡張ソケットをひとつ装備。

マイクデバイス

セガ／2500円／1999年11月25日発売

コントローラーの拡張ソケットに接続して使用するマイク端末。入力された音声をデジタルデータに変換し、DC本体へと入力。ソフトウェア処理により、音声認識や通信端末としての機能を実現する。上部のマイクは取り外しが可能で、市販のマイクも接続できる。

ぷるぷるぱっく

セガ／1400円／1999年3月4日発売

コントローラーに接続することでゲーム中の振動や衝撃を体感できる拡張ユニット（対応ソフトのみ）。内臓した制御チップでモーターの回転を制御し、多彩な振動パターンを実現する。

メモリーカード4X

セガ／4800円／2000年12月14日発売

800ブロック（200×4バンク）の容量を持つメモリーカード。バンク切り替えで、ビジュアルメモリの4倍の容量を実現。ただしセーブ機能のみ対応なので、一部のソフトでは使用不可。

ドリームアイ

セガ／14800円／2000年9月14日発売

DCにテレビ電話機能を付加するカメラユニット。付属の専用ソフト『ビジュアルパーク』との併用で、相手の顔を見ながらのリアルタイムコミュニケーションを実現する。最大25秒の動画と音声を送信できるビデオメール機能も搭載。また、単体でも31万画素のデジタルカメラとして機能し、静止画の保存（ビジュアルメモリ使用）や、添付ファイルの送信なども可能。スタンド、マイクデバイスなどが付属。

←専用ソフトでの通話イメージ。互いの画像を映すだけでなく、変形処理やミニゲームといった遊べる要素が盛りこまれている。

VGAボックス

セガ／7000円／1999年1月14日発売

DCの映像をパソコン用ディスプレイなどに出力するための機器。VGA出力（640×480ドット、31KHz）により、鮮明な画像でゲームが楽しめる。対応ソフトでのみ動作可能だが、スイッチの切り替えで通常のテレビ映像／音声出力も可能となっている。

ドリームキャスト・カラオケ

セガ／9800円／2001年3月29日発売

本体下部に接続することで、DCに通信カラオケ機能を付加する拡張ユニット。通信機能を使って、16000曲以上十最新の曲目を随時配信。採点機能や各種エフェクト機能など、セガの業務用カラオケ『セガカラ』とほぼ同等の機能を楽しむことができる。マイク、専用ソフト『セガカラ for ドリームキャスト』などが付属。

セガ製周辺機器リスト

品名	価格
アーケードスティック	5800円
ドリームキャスト・キーボード	4500円（新型も同様）
ドリームキャスト・コントローラ	2500円
ビジュアルメモリ	2500円
ドリームキャスト・S端子ケーブル	3000円
ドリームキャスト・ステレオAVケーブル	1500円
ドリームキャスト・モジュラー延長ケーブル	1200円
ドリームキャスト・モジュラーケーブル	700円
VGAボックス	7000円
ドリームキャスト・音声接続ケーブル	800円
レーシングコントローラ	5800円
ぷるぷるぱっく	1800円
ドリームキャスト・ガン	3000円
マイクデバイス	2500円
ツインスティック	5800円
ドリームキャスト・対戦ケーブル	3000円
ドリームキャスト・MIDIインターフェイスケーブル	3000円
つりコントローラ	5800円
ドリームキャスト・マラカスコントローラ	7800円
ドリームキャスト・マウス	2500円
ドリームアイ	14800円
インターネットスターターキット	7800円
メモリーカード4X	4800円
ドリームキャスト・カラオケ	9800円

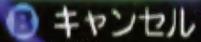
ソフト内蔵ビジュアルメモリ

品名	価格
あつめてゴジラ～怪獣大集合～	2500円
モスラドリームバトル	2980円
ガメラドリームバトル	2980円
超発明BOYカニパンあそんでキッドDCDC（デシデシ）	2980円
ジャイアントチャンネル	2980円

NOW DALING

ダイヤル中です。

ネットワークに接続しました。
"ファンタシースターオンラインの世界にようこそ。"

MOVEMENT 1998-2001

そして、ドリームキャストへ

幾多の新機軸を盛り込んだ最後のセガハード
（写真は大会賞品として贈られた特注モデル）。

セガ再生を賭けたチャレンジの総決算

「セガは、倒れたままなのか?」——傷ついた武士が横たわるモノクロの写真に、衝撃的なキャッチがおどる広告が新聞紙掲載されたのは、1998年の5月21日。かねてより開発の事実だけが報じられていた、セガの新型ゲーム機の発表当日だった。

サターン時代にセガは、『バーチャファイター』や『サクラ大戦』などのヒットによって過去最大のコンシューマー市場を形成した。だが、後年それは逆に「コアなゲーマー向けのマシン」といったイメージとなり、あまりゲームをしない一般層——いわゆるライトユーザーを巻き込んで普及したプレイステーションに、市場を席巻されてしまっていた。

自社についた"カタい"イメージを一新させようとやっきになっていたセガは、パブリシティやマーケティング部署の強化、社外取締役の採用、そして前述したCM展開などの改革を推進。ついには当時実際の専務職であった湯川英一氏をCMに起用。「セガなんてダセーよな」と噂する子供たちの声に悩むという、自虐的とも取れる内容で注目を集めた。「セガは変わります！」——CM中のセリフにあるように、セガは一般ユーザーに向けて"柔らかいセガ"としての再起をアピールをしたのだ。

話は前後するが、サターンに続く新型ゲーム機の開発は、それ以前から行われていた。技術部署は当然ながら、セガ内外のクリエーターたちまでもが昼夜を問わず開かれていたミーティングに顔をそろえ、機能やデザインなどの構想を練りこんでいった。

コンピューター技術の進化とともにあった過去、セガのコンシューマーハードには技術的なブレイクスルー（革新）が見られた。16ビットCPUによる高速処理を実現したメガドライブしかり、カラー液晶を搭載したゲームギアしかり、標準でのポリゴン描画機能をそなえたサターンしかりである。だが、ゲーム機が秒間100万ポリゴンを超える描画性能を備えられるようになったことで、革新的な表現能力の差が見られなくなってくる。ゲーム機のハード性能を競うことが陳腐化し、さらなる新しい遊びの追求が求められてきたのだ。

そのような状況下でセガは、"プレイ＆コミュニケーション"というキーワードを立て、ネットワークという分野にその答えを見出した。当時はまだ、通信環境が現在ほど整っていない、いわばネット過渡期だったのだが、クリエーター側の強い意向によってモデムの標準搭載が決まったという。

単体で遊ぶだけではなく、人と人とのつながりをも実現するゲーム機。難産の末に完成したそのハードには、dream（夢）をbroadcast（広く伝える）という願いから"ドリームキャスト"の名が与えられた。発表から半年後、11月27日の市場投入である。

ドリームキャストの設計思想

ドリームキャスト（以下DC）のCPUには、日立開発のRISCチップであるSH-4を採用。内部システムは64bitだが、128bitのグラフィックスエンジンを内蔵し、DC専用にカスタマイズされている。CG描画を受け持つグラフィックチップは、NECの開発によるPowerVR2 DCを搭載。300万ポリゴン／秒以上の処理を可能とし、当時最新のアーケード基板MODEL3（約100万ポリゴン／秒）以上の性能を発揮するに至った。また、プログラムやデータを格納するためのメモリも、メインに16MB、テクスチャに8MB、サウンドに2MBと豊富に用意。PowerVR2のテクスチャ圧縮機能とあわせ、従来のゲーム機とは格段の差の3DCG表現を可能とした。

これらは当然、従来以上のデータ量を必要とする。それに対応すべく開発されたのが、独自規格のGD-ROM。"Giga Disc"の頭文字をとって命名されたこのディスクは、8センチより外側の部分を倍密度にすることで従来のCD-ROM（約640MB）の倍近く、1GB（ギガバイト）の容量を実現。最高12倍速（CAV：角速度一定方式）のドライブとあわせ、高速なデータ読み込みを実現した。

そして、DC最大の特徴である通信機能。標準搭載された33.6Kbps（北米版は56Kbps）のモデムは取り外し可能な設計で、ケーブルテレビなどの常時接続回線に対応する"ブロードバンドアダプタ"への交換も見越して設計された。

本体に4個までつなげるコントローラーにも、独特な機構が取り入れられている。同時入力が可能なアナログとデジタルのふたつの方向キーや、アナログ入力に対応したL／Rトリガー。もっとも特徴的なのが、各種周辺機器を接続できる2個の上部拡張スロットだろう。

加えて、データセーブを行うメモリーカードには、それ自体が単独で動作するビジュアルメモリを用意。本体からデータをダウンロードすることで携帯ゲーム機として機能するほか、コントローラー装着時には、液晶画面がサブモニタとして機能するという、独特の機能が採用された。

家庭用ゲーム機には珍しく、OS（オペレーティング・システム）を備えていたのも特徴。本体に搭載する形ではなく、GD-ROM内のサブセットとして機能するマイクロソフトのWindowsCEカスタムバージョンは、PCからの移植を容易なものとした（『セガラリー2』などで使用）。

このほか、プレイしたタイトルを自動で記録する履歴機能や、2台の本体を接続しての対戦プレイを可能とする拡張（シリアル）端子、SNKの携帯ゲーム機"ネオジオポケット"との連動など、アイデアの宝庫といえるほど、多数の機構が搭載されている。

その性能の高さを示す一端が、DC互換のシステム基板NAOMIの存在だろう。搭載メモリ量以外、DCと完全な互換性を持つこの基板は、1998年9月のアミューズメントマシンショーで公開され、その時点ですでに数タイトルがプレイアブルな状態で出展されるという熱の入りようだった。しかも、カプコンやテクモなどのメーカーへのライセンシー供与も同時に発表。NAOMIで稼動するタイトルは、DCでそのまま遊べる。実質的に、"移植"という言葉が意味を失い、さらにビジュアルメモリを介してアーケードと家庭用のデータを共通化するプランも披露（後日実現）。DCとの相乗効果をいかんなく発揮できる体勢が整えられたのだ。

多彩かつ変化に富んだタイトル群

こうして従来のゲーム機とは一線を隔す機能とコンセプトを持って登場したDCだが、その出だしは決して順風満帆とはいかなかった。PowerVR2の歩留まりの高さから生産に遅れが生じ、年末商戦時期に本体が品不足となってしまったのだ。また、本体発売まえの8月に一般ユーザーを招いての制作発表会を行った『ソニックアドベンチャー』や、初の通信対戦ソフトである『セガラリー2』などの目玉タイトルが、相次いで発売を延期。1998年内は全8タイトルという状況も追い討ちをかけた。

だが、そうした苦境の中でも、1ヵ月で約40万台を販売。また、年末年始には全国5大都市で『シェンムー』の発表会を大々的に開催。数万人単位の観客を集め、その壮大なスケール感にユーザーを驚かせた。以降も、イメージソングの発売、各種デジタル系イベントへの出展など、翌年末の第一章発売ま

←テレビCMから飛び出してDCの普及に奮闘した湯川専務（当時）。

でキャンペーンは継続的に行われている。

翌1999年になると状況はさらに好転し、コナミやタイトーといった大手ライセンシーが参入。発表会にて「セガをサポートする」と公言していたカプコンからも、『パワーストーン』がアーケード版とほぼ同時期に登場。早くもNAOMI基板とのシナジーを発揮しはじめる。

そして、3月に行われた"東京ゲームショウ春"では、一挙に充実のラインナップを披露。自社タイトルでは『あつまれ！ぐるぐる温泉』や『ゲットバス』などが登場。充実の兆しを見せていたライセンシーからも、ナムコの『ソウルキャリバー』や、バンダイの『機動戦士ガンダム外伝』といったDCの性能をいかんなく発揮したタイトルが展示され、ユーザーの目をひいた。なにより衝撃的だったのは『シーマン』の登場だろう。独自のプロモーションでも関心を集めていた同タイトルは、ショウ会場のスクリーンに登場しても毒舌をはき、強烈すぎる印象を与えた。発売後には、従来のタイトルでDCに興味を示さなかったユーザー層までをも獲得。50万本を超えるヒット作品となった。余談だが、のちに多数登場するハードバリエーション（P255参照）の先駆けとなる限定モデル『model:SEAMAN』も、ソフトと同時に限定発売されている。

こうして、先だって発表されたばかりのプレイステーション2に対し、先行逃げ切りを果たそうとしたDC陣営。事実、6月には本体価格を19900円へと値下げし、さらに一部タイトルを期間限定で1990円という低価格で発売。一気にユーザー数の拡大を狙った動きが見られる（海外での発売も1999年秋）。

同年後半には、本体発売時から期待されていた『魔剣X』、『Dの食卓2』、『シェンムー』といったビッグタイトルがひと通り出そろい、大きな盛り上がりを見せた。ほかにも『バーチャストライカー2 ver.2000.1』や『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』、『スペースチャンネル5』などがあり、DC史上最高にラインナップが賑わったのが、この1999年末だったといえるだろう。

一方で、この時期に開発スタジオの分社化が発表（実施は翌年7月より）。従来も、実質的には独自のラインで開発を行っていた各部署だが、分社化によってより個々のカラーを色濃くしていった。同時に、アーケードまたはコンシューマー専門といった区切りがなくなり、特性を活かせる市場へのタイトル投入が可能がなるなどの大きな変化も起こった（ソニックチームの『サンバDEアミーゴ』など）。

←メーカー公認としては国内初のゲームソフトのレンタルサービス。全国のTSUTAYAで実施された。

通信機能への チャレンジ

DC最大の特徴といえる通信機能。それは、インターネットを一般ユーザーへと浸透させる際に最大の障壁となる"手間"と"金額"への挑戦でもあった。

ネットを始める際の"手間"については、専用ブラウザ『ドリームパスポート』の無償提供や、独自の仮想通貨ドリムによる簡便な決済方法の確立などを実施。もっとも大きな壁である"金額"についても、自社でプロバイダー事業を開始（のちにISAOとして分社化）。約1年半ものあいだ、セガプロバイダーの接続料無料サービスを行った。当初は回線混雑により接続率の悪さや、ユーザーモラルなど、ネット特有のトラブルに悩まされもしたが、それらの問題を解決していくことで、セガのネットワークのノウハウは飛躍的に向上。他社の追随を許さないレベルにまで成長を遂げたともいえる。

ネットワークに関する取り組みはこれだけでなく、Webマガジン『dricas.com』の開設や、懸賞が当たる"ハンカチおとしキャンペーン"などを実施。後年には、"@barai"や"ドリームライブラリ"、インターネット上での単独ショー開催"Access to Dream SEGA CyberClub"など、通信機能を活かした試みを数多く実施している（P256参照）。実現はされなかったが、海外ユーザーとの高速通信を可能とする"Dreamcast Heat"のような、巨大なプロジェクトも構想されていた。それだけセガは、業界に先駆けてネットワークに全力を傾けていたのだ。その結果、全DCユーザーの40パーセント以上が、何らかの形でネットに接続しているという、驚異的な成果を残している。もちろん、数々のネット対応タイトルの存在も、それに寄与していることは間違いない。

通信を活かした 周辺機器

標準で通信機能を搭載するDCだけに、その周辺機器にはマウスやキーボードなど、ネットに関連したものが多く見られる。とりわけ特徴的なのが、単体でもデジタルカメラと使用できるうえDCにテレビ電話機能を付加する"ドリームアイ"や、自宅でセガカラの最新曲が楽しめる"ドリームキャストカラオケ"といった機器だろう（P241参照）。

また、ガンやツインスティックなどゲーム内容に即した機器が登場している中、研究・試作段階に止まってしまったハードも多い。本体の発表と同時に公開されたZIPドライブは、書き換え可能な大容量メディアとして注目を浴び、同じ外付けドライブという点で、DVDドライブも研究されていた。"コミュニケーション"部分を担うビジュアルメモリに関しては、さらに多くのバリエーションが検討され、携帯電話やPHSとの接続や、MP3プレイヤー機能を持つモデルなど、時流に合わせた遊びを追求するための試作品が発表されていた。

さらなる充実を 見せた2000年

前年からの勢いにのり、2000年に入っても『クレイジータクシー』や『ルーマニア#203』といった注目タイトルが休みなく登場。ライセンシーからも『バイオハザード コード：ベロニカ』といった大型タイトルが登場し、ラインナップに厚みをもたらした。また、海外からは『NFL2K』や『NBA2K』など、開発子会社となったビジュアルコンセプト社のタイトルが上陸。DCの性能を存分に引き出した完成度に、ユーザーを驚かせる。こうした海外ソフトの流れは、のちの『エコー・ザ・ドルフィン』といった作品へと続いていくことになる。

サターン版のヒットでセガの看板タイトルとなった『サクラ大戦』関連が、長期的な賑わいをみせたのも同年から。"SAKURA Project2000"と銘打ち大々的に行なわれたキャンペーンでは、シリーズ前2作のDCへの移植や『花組対戦コラムス2』などの関連タイトルを発売。翌年の『サクラ大戦3』に向けて、ファンを多いに沸かせた。

だが、華やかなラインナップの裏側では、大掛かりな人事の異動もあった。発売まえからDC事業を指揮してきた入交昭一郎氏が社長を退任し、大川功会長が社長を兼任。これは、セガの親会社・CSKグループの総帥である大川氏が陣頭指揮を取るというものだったが、DC不振の責任を取る意味での人事であったとみる向きが多い（入交氏は同年末に退社）。ソフトラインナップの賑わいとは逆に、セガ自体の経営は悪化していたのだ。"セガ・エンタープライゼス"から"セガ"への社名変更が発表されたのも、2000年の7月。これには、心機一転の意志も込められていたのだろう。

←新時代の到来を告げた『ファンタシースターオンライン』。CESAの第5回日本ゲーム大賞のグランプリも受賞。

そうした陰のある動きとは正反対の明るい出来事もあった。12月に発売された『ファンタシースターオンライン』の成功である。家庭用ゲーム機初のネットワークRPGは、ユーザーに感嘆と賞賛の声を持って迎えられた。以後、発売された改訂版『～Ver.2』と合わせて全世界で23万人以上のユーザーをオンラインプレイに動員、数々のゲーム賞を受賞するという快挙を成し遂げている。

本体製造中止 そして新生セガへ

こうして迎えた2001年。新世紀早々にセガは重大な発表を行う。1月31日に行われた取締役会にて、ドリームキャストの製造中止（3月末づけ）と、ハード事業からの撤退を発表したのだ。「ハードウェアを抱えて、それ向けにソフトを提供していくビジネスモデルが成り立たなくなった」――佐藤秀樹副社長（当時）は、会見の場でそう語った。全世界で700万台を超える出荷を行ったドリームキャストだが、2000年度の販売台数は低調。とくに日本国内向けは28万台に止まったのが直接の原因だった。また、直後の2月2日には在庫分の本体200万台について、販売価格を9900円に改定することを発表。

以降、世界一のコンテンツプロバイダーを目指して動き始めたセガは、自前の驚異的な開発力で幅広い機種のタイトルを発表する一方、DCでも『セガガガ』、『ソニックアドベンチャー2』、『ぐるぐる温泉2』、『シェンムーⅡ』などの傑作・秀作を多数提供。同年9月までには製造中止時点での在庫をすべて出荷し、海外在庫を国内向けに変更した追加分20000台をもって、国内での出荷を完全に終了した。

なお、ハードの垣根を越えてセガブランドを発信し始めたセガの転身を見届けたかのように、2001年3月16日、大川社長は逝去されている。

Dreamcast GAME GRAFFITI

DCのソフトは、セガの独自規格によるGD-ROMで供給。サターン用など従来のCD-ROMの約2倍にあたる1GB（ギガバイト）の大容量から、"Giga Disc"の頭文字を取って名づけられた。DCでは各種限定版や豪華特典付きソフトも大流行。

PACKAGE

ドリームオレンジのDCロゴ

ケースは標準の音楽CDとほぼ同規格の透明プラスチック製。すべてのジャケットの右上にオレンジ色のDCロゴが配されている。プレイ人数などのスペック表記がすべて裏面に整理されたことで、より各ソフトの個性を活かしたデザインが可能に。

パッケージ・表面

パッケージ・裏面

約124(縦)×142(横)×10(厚さ)mm

CD-ROM

独自のGD-ROM

1GBの大容量を誇るGD-ROM。ディスクの8cmより外側を倍密度にすることで、従来のCD-ROMの約2倍のデータ書き込みを実現した。

CD・表面

約120(直径)×1.2(厚さ)mm

OTHER

約120(縦)×120(横)mm

取扱説明書

特殊パッケージ

説明書は、ごく標準的なCDブックレットタイプ。2枚以上のディスクを収めた両面ケースのソフトには、70ページ以上の大ボリューム冊子や複数のブックレットが封入されたソフトも存在する。また、サターン後期から増えだした初回限定版、豪華特典同梱版などの特殊パッケージは、DCでさらに加熱。とくに美少女系のタイトルでは、ゲームソフトと付属製品のどちらが本体なのかわからないほど過剰な特典セットも多数登場した。

↑写真上はDC最大のパッケージ。箱内のソフトの大きさとの対比に注目！下はプラスチックBOX入り。

バーチャファイター3tb

セガ／ACT1～2／5800円／1998年11月27日発売

MODEL3基板使用の同名3D対戦格闘を移植。回避動作やステージの高低差を導入した『3』に、バランス調整や3対3のチームバトル（tb）を組み込んだアーケード版『3tb』の内容を忠実に再現。シリーズの歴史を振り返る"ヒストリーモード"も収録されている。本体と同時発売の1本。

初回版には『Berkley』の仮称で『シェンムー』情報も付属。

ソニックアドベンチャー

セガ／ACT1／5800円／1998年12月23日発売

メガドライブ版以来の正統な続編として復活した『ソニック』。カオスエメラルドを軸に絡み合う6つの物語を、6キャラ6様のアクションでプレイする。フルポリゴンの映像と斬新なカメラワークにより、独自のハイスピード3Dアクションを確立。チャオ育成ほか周辺要素も充実。

対応言語などを強化した『インターナショナル』版も発売。

神機世界エヴォリューション

セガ／RPG1／5800円／1999年1月21日発売

万能機械"サイフレーム"を操る冒険家の少年マグが、神秘的な少女リニア、献身的な執事のグレとともに、先史文明の遺跡を冒険するRPG。遺跡は入るたびに構造が変わる自動生成型の3Dダンジョン。会話に戦闘にコミカルな表情を見せるキャラが魅力大。開発はスティング。

DCでの続編や、ネオジオポケットカラー版も登場した。

セガラリー2

セガ／RAC1～2／5800円／1999年1月28日発売　※終了

アーケードで大ヒットした同名レースゲームを移植。コースや車種の大幅追加に加え、タイムアタックやカーセッティング、リプレイなど豊富なモードを用意。画面分割によるふたり同時プレイも楽しめる。DC初の通信対戦タイトル（ネット経由で最大4人まで）としても話題に。

カープロフィールモードのナレーションは古谷徹が担当。

湯川元専務のお宝さがし

セガ／ETC1／980円／1999年3月20日発売　※終了

お宝を見つけたデータを送信すると、賞金総額1億円（抽選で1万人に1万円）が当たるというキャンペーン（1999年3月20日～4月11日）用のソフト。専用のホームページに接続して隠し場所のヒントを取得、マップ上を掘ってまわり、分割された写真のピースを完成させる。

キャンペーン用のソフトなので、DC本体にも付属された。

ブルースティンガー

セガ／ACT1／5800円／1999年3月25日発売

謎の物体の落下後、未知のモンスターが出現するようになったダイナソア島を探索するアクションアドベンチャー。特性の違うふたりの主人公キャラを状況に応じて使いわけ、襲いくるクリーチャーを撃破していく。開発はクライマックス・グラフィックス（現クレイジーゲーム）。

ハリウッド映画に携わるスタッフの制作参加も話題に。

ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 IN 日本武道館～

セガ／SPT1～4／5800円／1999年6月24日発売

モーションキャプチャー、3Dスキャニングで再現された全日レスラーが闘う、プロレスアクションの第2弾。先行発売されたミニゲーム内蔵VM『ジャイアントチャンネル』との連動、VMを介してエディットレスラーをアーケード版に登録できるなど、意欲的な試みも多数。

エディット要素などをさらに充実させた『2000』も人気。

クライマックス ランダーズ

セガ／RPG1／5800円／1999年9月15日発売

『ランドストーカー』のライルほか、クライマックス開発作品の歴代キャラクターが多数登場するRPG。さまざまな時代・場所が混在する不思議な世界を舞台に、秘められた謎の解明に挑む。本編以上に気合の入った（？）、内容・数（十数種）とも超充実のVM用ゲームがスゴイ。

冒険するダンジョンは、毎回内容が変化する自動生成型。

あつまれ！ぐるぐる温泉

セガ／TAB1～4／4800円／1999年9月23日発売 ※終了

麻雀、将棋、トランプ（大富豪、ナポレオン、7並べ）での気軽なネット対戦やチャットが楽しめる、コミュニケーションソフト。パーツ選択式のキャラ作成や名刺交換など、交遊のための機能も充実。BbA対応版、続編も登場するなど、モデム標準搭載の真価を発揮した1作。

オフラインではVMの画面を使った4人打ち麻雀も可能。

グラウエンの鳥籠 Kapitel1「契約」

セガ／ETC1／2800円／1999年9月30日発売（販売終了） ※終了

1999年10月1日より1年間、1日1分ずつインターネット放映されたドラマを収録したソフト。ネットでキーのみ取得、ネット配信版よりも高画質な映像で鑑賞できる。特典として出演者へのインタビュー映像なども収録。全6巻が隔月ペースで発売された（Dダイレクト専売）。

連続猟奇殺人の謎をめぐる推理サスペンス。吉野紗香主演。

チューチューロケット！

セガ／PZL1～4／2800円／1999年11月11日発売

矢印パネルでネズミを誘導、自分のロケットにライバルより多くのネズミを誘い込むという、シンプルなルールのアクションパズル。最大4人で行える対戦プレイはエキサイト必至。ネット対戦は海外のプレイヤーと行うことも可能で、このノウハウがのちの『PSO』に結実した。

オレンジ色のカラーコントローラ同梱版も限定発売。

バーチャストライカー2 ver.2000.1

セガ／SPT1～2／5800円／1999年12月2日発売

対戦仕様で大ヒットしたアーケード版サッカーゲームを移植。『ver.2000』の内容をベースに、選手能力などのバランスを調整。アーケード、DCオリジナルのインターナショナルカップほか多彩なモードが楽しめる。1999年度の国際試合データに基づく全32ヵ国のチームが出場。

熱狂的なファンを多数有するポリゴンサッカーの金字塔。

アイコン凡例

ドリームキャスト専用GD-ROM

※スペック欄の"終了"は一部のネットサービスが終了していることを表します

スペースチャンネル5

セガ／ETC1／5800円／1999年12月16日発売

謎の宇宙人・モロ星人に踊らされた人々を救出すべく、テレビ局の新米レポーター"うらら"がダンスでバトル！モロ星人の踊りを手本に、音楽にのせて同じ順番にボタンを押していく。全編を彩るレトロフューチャーなセンスも人気を博し、うららたちは各種メディアにも進出。

スペースマイケル（声は本人）の登場に涙した人も多い？

シェンムー 一章 横須賀

セガ／ADV1／6800円／1999年12月29日発売

鈴木裕・総指揮のもと、膨大な年月と費用を投じて制作された未完の大長編アドベンチャー（ジャンルはFREE）。父を殺して"鏡"を奪った謎の男を追い、芭月涼が旅立つ。3Dで構築された'80年代の町並み、フルボイスで話す200人以上の人物、ガチャガチャ等々圧巻のスケール！

専用の通信パスポートディスクを含むGD4枚組。

NFL 2K

セガ／SPT1～4／5800円／2000年1月20日発売

アメリカで大ヒットしたNFL公認のアメリカンフットボールゲーム。登場選手やチームはすべて実名。実際のプロ選手からモーションキャプチャーした1300以上のアクションのもと、500以上のフォーメーション戦略が可能。テレビ中継さながらの臨場感あふれる映像表現も秀逸。

開発は『NBA 2K』も手がけた米ビジュアルコンセプト社。

ルーマニア#203

セガ／SLG1／5800円／2000年1月27日発売

アパートの一室に住む大学生、ネジタイヘイの生活を観察する人生介入型シミュレーション。クリックによって彼の行動を導き、日ごとの目的を達成することで、感動にあふれた人生（シナリオ）が展開していく。テレビ内の番組まで作り込まれた"生活空間の音"は、驚愕必至。

ゲーム内アーティスト、セラニポージのCDも実際に発売。

SegaGT Homologation Special

セガ／RAC1～2／5800円／2000年2月17日発売

百数十以上の実在車が登場する、シミュレーター色の濃いレースゲーム。質感や光沢にこだわった美しいモデリングはもちろん、自動車工学に基づく物理計算により、各車の挙動までリアルに再現。各種パーツの組み合わせで200万種以上のオリジナルカーを作成する楽しみも。

かなり細かいチューニングも可能。全体的に難度は高め。

レンタヒーローNo.1

セガ／RPG1／5800円／2000年5月25日発売

メガドライブ版のシナリオと設定をベースに、グラフィックを3D化するなどしてリメイク。成り行きでヒーロー屋になってしまった主人公が、市民からの雑多な依頼をこなしていく。3Dフィールドの移動や簡単操作の戦闘シーンは、アーケード版『スパイクアウト』がベース。

キャッチコピーは"超一流のB級"。ノリも前作とほぼ同じ。

ジェット セット ラジオ

セガ／ACT1／5800円／2000年6月29日発売

アニメ的な3D映像（マンガディメンション）やヒップホップ音楽など、独自のスタイリッシュさを打ち出したインラインスケートアクション。"ケーサツ"などの妨害をかわしつつ街中をアクロバットに滑走し、グラフィティを描き残していく。海外版ベースの『デ・ラ〜』も発売。

グラフィティのエディットはネット上の画像使用も可能。

ダビつく 〜ダービー馬をつくろう！〜

セガ／SLG1／6800円／2000年7月27日発売　※終了

『つくろう』シリーズ第3弾となる競走馬育成シミュレーション。2000頭以上の実名馬が登場、3Dのレースシーンではリアルな挙動と凝ったカメラワークで魅せる。育成した馬のデータを専用ホームページに登録、公式レースに参加できるという試みも。開発はランド・ホー！。

種牡馬データのダウンロードサービスを実施。続編も登場。

エターナル アルカディア

セガ／RPG1／6800円／2000年10月5日発売

空の大航海時代をテーマにした、大スケールの冒険活劇RPG。大空に浮かぶ島々を飛行船で駆ける空賊・ヴァイスたちの、戦いありロマンスありの物語。戦闘では一般的な対モンスター戦のほか、戦艦を操っての砲撃戦も登場。キュピルの育成、発見物の捜索など、要素も豊富。

豪華特典付きの限定版、お試し価格の@barai版も発売。

ナップルテール Arsia in Daydream

セガ／ACT1／5800円／2000年10月19日発売

絵本のようなメルヘンファンタジー調のアクションRPG。現実と死後の世界のあいだにある"ナップルワールド"に連れてこられた女の子・ポーチが、もとの世界に戻るために冒険する。レシピと材料をそろえて作るパフェット（冒険のお供）は70種類。カード集めもアリ。

菅野よう子の音楽、坂本真綾の歌と語りが感動を演出。

熱闘ゴルフ

セガ／SPT1〜4／5800円／2000年10月19日発売　※終了

アナログ方向キーを引っ張り、はじくという独特な操作で球を飛ばすゴルフゲーム。藤子不二雄Ⓐがキャラデザインを担当、ショット時に「バキャッ」といった擬音文字が現れるなど、氏の某作品的な演出も。ネット対戦では、最大4人でのラウンドほかスコアランキングを実施。

猿丸（プロゴルファー猿）やせがた三四郎も隠しで登場！

ドリームスタジオ

セガ／ETC1／6800円／2000年11月9日発売

フィールドに建物やキャラクターを配置、イベントの流れと内容を入力することで、自分だけの3Dアドベンチャーゲームを作れるコンストラクションソフト。公式ホームページ上には実際に遊べるデータが多数登録されているほか、テクニック解説など有益情報満載。

開発は『RPGツクール』シリーズで知られる空想科学。

Quiz 解答は P305

Q70：DC版『クライマックスランダーズ』のビジュアルメモリ用ゲーム「つゆダク4」。ダンジョンは最深地下何階？
Q71：DC版『ドリームパスポート2』で、回線接続中に登場するキャラクターの名前は？
Q72：シーマンの発見者……はジャン=ポール・ガゼーですが、その唯一の友人だった日本人男性の名前は？

青の6号　歳月不待人 -TIME AND TIDE-

セガ／ADV1／5800円／2000年12月7日発売

OVA版『青の6号』の前史を描く海洋アドベンチャー。超国家組織"青"を離れた主人公、速水鉄のエピソードが展開される。潜航艇を操って海中に沈んだ船から積み荷を引き上げる"サルベージ"パートは、3D空間でのアクション。神秘的な海中での探索・戦闘はかなりの没入感。

GONZOによる高水準なデジタルアニメーションも秀逸。

ファンタシースターオンライン

セガ／RPG1／6800円／2000年12月21日発売

ソニックチーム渾身の全世界対応ネットワークRPG。最大4人のチームを組み、無人の移民惑星ラグオルを探索する。特定単語を5ヵ国語に相互翻訳するチャット機能ほか、家庭用ならではの手軽な通信コミュニケーションを実現。仲間と協力して冒険する楽しさに世界が熱狂！

半年後に『Ver.2』発売。追加クエストも多数配信された。

ぼくドラえもん

セガトイズ／ADV1／5800円／2001年1月25日発売

ドラえもんとなって、のび太の世話やママの手伝いをこなすシミュレーションアドベンチャー。原作マンガから厳選された72本のストーリーが展開、適切なひみつ道具や助言を選んでのび太を助け、"ドラドラ度"を上げていく。全部屋が3Dで再現された野比家はファン必見。

152個のひみつ道具が登場。その中には、なんとDCも。

ハンドレッドソード

セガ／SLG1／5800円／2001年2月15日発売

ネット対戦を主軸に据えたリアルタイム戦略シミュレーション。4人までの対戦に加え、タッグ戦やハンデ戦といった協力戦も可能。最大100人から成る部隊を迅速な判断で指揮し、各マップでの勝利条件を目指す。王か人かの決断を迫られる重厚なストーリーモードも魅力。

油彩のようなイラストも印象的。@barai版を先行発売。

サクラ大戦3 〜巴里は燃えているか〜

セガ／ADV1／7800円／2001年3月22日発売

花の都・巴里に舞台を移した人気シリーズの第3弾。街を襲う謎の怪人一味と、新生・巴里華撃団花組との戦いが描かれる。戦闘パートを3D化し、ゲージの制限内で自由に行動できる"ARMS"を導入。CGとアニメの自然な融合、帝都花組の登場など、質量ともに大充実の完成度。

お約束の初回限定版はA、Bの2タイプが発売された。

セガガガ

セガ／SLG1／5800円／2001年3月29日発売

窮地に追い込まれた2025年のセガを救い、ゲーム業界制覇を目指す異色のシミュレーション。クリエーターを集めるRPGパートと、ゲーム（歴代のセガ作品）を開発するSLGパートで構成。ディープすぎる業界ネタ、驚愕のボスが待つラストシューティングなど、空前絶後の怪作。

当初はDダイレクト専売だったが、のちに店頭販売も開始。

es（エス）

テレビ朝日・セガ／ADV1／6800円／2001年4月5日発売

重傷を追った刑事の意識内に潜入、奥底に眠る記憶から連続誘拐殺人事件の真相に迫るサイコサスペンス。少しずつ呼び起こされる断片映像が、衝撃のドラマを紡いでいく。三上博史、釈由美子など豪華キャストが出演、フル画面の動画と静止画が滑らかに交錯しながら展開。

実写映像の使用法が巧みで、物語への没入感はかなり高い。

クレイジータクシー2

セガ／ACT1／5800円／2001年5月31日発売

アーケード版、DC移植版ともにヒットしたドライビングアクションのDCオリジナル続編。より多くの客をより速く指定場所まで送り届けるべく、NYふうの大都市をところ構わず激走する。車体を跳ねさせる新アクション、HOPPINGや団体客の追加など、よりテクニカルに。

ミニゲーム集のクレイジーピラミッドもやり込み度高し！

ソニックアドベンチャー2

セガ／ACT1～2／5800円／2001年6月23日発売

ヒーロー＆ダークの2サイドから、世界の存亡をかけた物語を進めていく3Dアクション。ソニックの新たなる好敵手、シャドウ等を含む全6キャラ、3タイプのアクションステージに挑む。数々の新アクション、多彩な2P対戦、チャオ育成ほか、あらゆる面で前作を正統強化。

ソニック10周年、2日間限定販売のバースデイパックも。

プロ野球チームをつくろう！＆あそぼう！

セガ／ETC1～2／3800円／2001年8月30日発売

過去に発売されたDC版『～つくろう！2001』（チームの育成＆経営SLG）と『～あそぼう！』（育成チームを使用できる野球ACT）を1枚のGDにカップリングしたお得版。対戦データをメールでやり取りすることもできる。実名の選手データは2001年6月時点のものを収録。

HPの公式トーナメント大会や対戦BBSもオススメ。

シェンムーⅡ

セガ／ADV1／7800円／2001年9月6日発売

当初の16章構想中、2～6章の物語を再構築した『第一章』の正統な続編。圧倒的な質量で再現された香港の各所を舞台に、芭月涼の雄大な冒険活劇が描かれる。ナビマップほか多数の新システムを採用、前作の4倍近くにあたる大ボリュームながら、より快適なプレイが可能に。

躍動する香港の大地。『アウトラン』ほかオマケも魅力！

Rez

セガ／SHT1／6800円／2001年11月22日発売

コール（撃つ）＆レスポンス（破壊）の"音"がリズムとなり、次第に音楽を生み出していく異色のシューティング。ウィルスをロックオンして破壊しながら、つぎつぎと新しいステージへの扉を開いていく。ぷるぷるぱっくの活用により、映像＋音楽＋振動の新鮮な融合体験を表現！

セガのPS2タイトル第1弾として、同機種版も同時発売。

PICK UP DCカラーバリエーション

セガハード史上、もっとも多くの本体バリエーションが登場したDC。本体カラーが異なるモデル以外にも『Hello Kitty～』や『サクラ大戦～』など、ソフトや周辺機器が同梱されたセットモデルも豊富で、単品では入手不可能な（市販されていない）ソフトも存在する。さらにはライセンシー各社のソフトに併せた特別品、プレゼント用の超限定品など、じつに多彩だ。

⬅ミレニアムモデルとして発売された4色をはじめ、コントローラも種類豊富。

セガ・パートナーズ限定
入交社長サイン入りスペシャルモデル
29800円／1998年11月27日発売

MAZYORA Dreamcast
28500円／1999年8月1日発売

Model:Seaman
34800円／1999年7月29日発売

Model:Seaman
Xmas Package
34800円／1999年12月16日発売

Hello Kitty DCセット
スケルトンピンク
34800円／1999年11月25日発売

Hello Kitty DCセット
スケルトンブルー
34800円／1999年11月25日発売

DC CODE:Veronica
LIMITED BOX -S.T.A.R.S.-
34800円／2000年2月3日発売

DC CODE:Veronica
LIMITED BOX -クレア-
34800円／2000年2月3日発売

DC 太正浪漫堂モデル
非売品／1999年12月11日抽選

サクラ大戦 DC for Internet
25800円／2000年12月28日発売

DC スーパーブラックモデル
21000円／2000年7月13日発売

DC メタリックシルバーモデル
21000円／2001年3月29日発売

DC パールピンクモデル
21000円／2001年3月29日発売

DC パールブルーモデル
21000円／2001年3月29日発売

DC R7
9900円／2001年9月6日発売

CX-1（DC機能内蔵テレビ）
88888円／2000年3月21日発売

ビジュアルメモリはさらに多彩！

DC本体以上に、ビジュアルメモリ（以下VM）のバリエーションは多彩だ。店頭販売された種類だけでも10数種類を数えるのに加え、DCのソフト購入によるポイントサービス『ドリームポイントバンク』でのプレゼント品、限定販売モデルなど、その総数は30種類を超える。また、『あつめてゴジラ』など最初からミニゲームがセーブされたモデルも5種類登場している。

⬆ズラリ並んだVMバリエーション。コンプリートは至難のワザ。

⬅スケルトンエメラルドグリーンの「カニパン」モデル。ミニゲーム入り。

PICK UP アーケード完全移植への到達

セガの家庭用ゲーム史の片輪であるアーケード移植。だが、真の意味で"完全移植"が実現したのはDCの時代になってからといえる。その時々の最新技術(MODELシリーズなど)が投入されるアーケードに比べ、家庭用機は(おもに価格面から)劣った性能を余儀なくされてきた。それがDC以降は、当時のハイエンドであるMODEL3からの移植にも遜色は見られず、さらにはDC互換のNAOMI基板が登場。相互間でのセーブデータの連動といった試みも行われた。アーケードの操作感を再現する周辺機器も、より一層研究が重ねられ、アーケード用と家庭用の質が限りなく同列に並んだのだ。

ゲットバス
セガ/5800円/1999年4月1日発売 (つりコントローラ同梱版 9800円)

↑つりコン自体を動かすことでルアーにアクションが伝達!

つりコントローラ
セガ/5800円/2000年3月22日発売

人気のバスフィッシングを題材にしたタイトル。MODEL3基板使用のアーケード版では、ラインが装着された実寸大のロッド(釣り竿)型のコントローラで体感できる、バスの"引き"が話題を呼んだ。

DC移植版では、美しい水中のグラフィックやリアルなバス動きを見事に再現。つりコントローラの使用で、リールの巻き取りやヒット時の振動、加速度センサーを使ったルアーアクションなども楽しめる。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
セガ/5800円/1999年12月9日発売

人型ロボットを操作して戦う対戦型の3Dアクションシューティング。MODEL3で開発された「Ver.5.2」を、DC移植にあたって「5.45」にバージョンアップ。さらに、DCでカスタマイズした機体をアーケード版「5.66」(NAOMI基板)で使用できるといった相互間の連動も行われた。

周辺機器のツインスティックは、ある意味これがあってこその「バーチャロン」シリーズ。アーケードと相違ない操作感が実現される。

↑スピード感あふれる3次元バトル。グラフィックのクォリティも高い。

ツインスティック
セガ/5800円/1999年12月9日発売

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド
セガ/4800円/2000年3月30日発売 (キーボード同梱版 8800円)

↑家庭用初のタイピングゲーム。当然ながらキーボードが必須だ。

ドリームキャスト・キーボード
セガ/4500円/1998年11月27日発売

ガンシューティング「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」をタイピングゲームへとアレンジ。表示される文字をすばやく入力してゾンビを倒すというユニークな作品となった。

もともと家庭用として企画されたタイトルを、アーケードに先行投入。キーボードも同一のものが使われているため、完成度はまったく同じ。DC移植版では各種の練習モードの充実も図られ、初心者から上級者まで楽しめるように仕上がっている。

サンバ DE アミーゴ
セガ/5800円/2000年4月27日発売

ソニックチームが初めて手がけたアーケード作品。リズムにあわせてマラカスを振る"超おバカちゃんノリノリマラカスゲー"。軽快なサウンドに加え、きめポーズや連打など愉快な体感操作で人気を博した。

DCへの移植では、新曲やオリジナルモードを追加。位置検出センサー搭載のマラカスコントローラを使えば、アーケードそのままのプレイ感覚が実現。さらなる要素を盛り込んだ「〜Ver.2000」も登場した。

ドリームキャスト・マラカスコントローラ
セガ/7800円/2000年4月27日発売

↑マラカスを振る位置がミソ。ラスタカラーの画面も楽しい。

F355 Challenge
セガ/5800円/2000年9月3日発売

↑リアルさを追求したストイックなゲーム性がハンドル操作とマッチ。

レーシングコントローラ
セガ/5800円/1999年1月28日発売

フェラーリが誇るスポーツカー、F355を操るレーシングゲーム。リアルな操作感覚や実在のコースの採用など、数々のこだわりを見せる。

DC版では、画面分割による2P対戦やネットランキング機能などを追加。ビジュアルメモリを介し、アーケード版(ツインタイプ)との連携も。レーシングコントローラは、左右のアナログ操作に加え、ハンドル裏のL・Rボタン(パタフライシフト)により実車に近い操作感を実現。

コンフィデンシャル ミッション
セガ/5800円/2001年6月14日発売

潜入や秘密道具といった仕掛けが、スパイ映画を彷彿とさせるNAOMI基板使用のガンシューティング。

DC移植版では、アーケードの完全移植はもちろん、オリジナルモードも用意されている。対応機器のドリームキャスト・ガンは、VGAモニターにも対応した光線銃。方向ボタンなどを装備し、単体でメニューやゲーム中の操作が可能。拡張ソケットには、ビジュアルメモリのほか、ぷるぷるぱっくを接続できる。

↑ガンを片手にスパイ気分を満喫。狙いを定める早さはガンならでは!

ドリームキャスト・ガン
セガ/3000円/1999年3月25日発売

ライセンシーメーカーの動向

セガ以外のメーカーからも、アーケードのプレイ感覚を再現する専用機器が登場。タイトーの"電車でGO!コントローラ"(5800円)や、コナミの"ポップンコントローラ"(4990円)、『ダンスダンスレボリューション』シリーズ専用のマット型コントローラ(5800円)などがそれである。

←↑『電車でGO!』専用コントローラー(タイトー)と『ポップンミュージック』対応のポップンコントローラ(コナミ)。

ペンペントライアイスロン

ゼネラル・エンタテイメント／ACT1～4／5800円／1998年11月27日発売

ひとつのコースで"滑る"、"泳ぐ"、"走る"の3アクションをこなす氷上アスレチックレース。ペンペンやサメペンといったアクの強い7キャラが、仕掛け豊富な4コースで競い合う。分割画面で最大4人までの対戦も可能。現ランド・ホー！の開発による、本体と同時発売の1本。

メルヘンな舞台、怪しいキャラなど、独特の映像センス。

セヴンスクロス

NECホームエレクトロニクス／RPG1／5800円／1998年12月23日発売

微生物の状態から生存競争を勝ち抜き、究極の生命体への進化を目指すシミュレーションRPG。他生物の捕色、身体パーツの交換などによって、千差万別に変態を遂げていく。10×10マスのDNAシートに描く図形によって得られるパーツが決定されるなど、独創的なシステム。

キツいバランスの裏にある高い自由度が魅力。カニが極悪。

パワーストーン

カプコン／ACT1～2／5800円／1999年2月25日発売

NAOMI基板の同名アーケード版を移植。置いてあるモノや地形など、3Dフィールド上のあらゆる要素を利用して闘う対戦型の格闘アクション。パワーストーンを3つ集めると変身、ド派手かつ強力な攻撃がくり出せる。3種類のVMゲームなども充実の、カプコンのDC第1弾。

4人同時対戦（通信対戦も含む）を実現した『2』も発売。

エアロダンシング featuring Blue Impulse

CRI／SLG1～4／5800円／1999年3月4日発売

航空自衛隊のブルーインパルスを題材にしたフライトシミュレーター。10機以上の実機を操って華麗なアクロバットフライトの技術を習得、隊長の座を目指す。以降、DC独自の人気シリーズとしてファンディスクを含む全6作を発売。最終的にはWin版との通信対戦まで可能に。

色とりどりのスモークで軌跡を描く4人同時プレイも可能。

北へ。White Illumination

ハドソン／ADV1／5800円／1999年3月18日発売

北海道を舞台に、実在の観光名所が多数登場する恋愛アドベンチャー。夏と冬のふたつの季節をとおして、高校生の主人公と8人のヒロインとの交流が描かれる。話の途中で相づちを打ったり、話題を変えたりできる会話システムを採用。淡いタッチで描かれたイラストも新鮮。

あまりにもインパクトの強いテーマソングは必聴モノ！

首都高バトル

元気／RAC1～2／5800円／1999年6月24日発売

首都高速環状線を完全再現した、人気公道レースシリーズのDCオリジナル作品。夜の首都高を徘徊してライバルを捜し、パッシングでバトルの合図。一定時間以上引き離し続け、相手ドライバーの精神力を0にしたほうが勝ちという独自の勝負が楽しい。1年後に続編も登場。

オープニングとエンディングのテーマを歌うのはZIGGY。

アイコン凡例　ドリームキャスト専用GD-ROM

※スペック欄の"終了"は一部のネットサービスが終了していることを表します

フレームグライド

フロム・ソフトウェア／ACT1～2／6800円／1999年7月15日発売　※終了

甲冑の巨人"フレームグライド"を駆ってファンタジー世界で戦う、対戦型のシューティングアクション。戦闘中に集めたマテリアルを合成して自機の装甲パーツや従者"スクワイア"を作成、さまざまなタイプに自機をカスタマイズしていく。画面分割による、ふたり対戦も可能。

ライセンシー作品初のネットワーク対戦を実現し、話題に。

ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～

リバーヒルソフト／SLG1／5800円／1999年7月15日発売

他機種で人気を博した架空世界体験シミュレーションを移植。オルルド王国の一居住者として、仕事に恋愛に子育てに、シナリオのない自由気ままな生活を送っていく。DC版ではネット経由の"移住"（キャラデータの交換）などにより、広範なユーザーコミュニケーションを構築。

続編のDC移植版では、他機種ユーザーとの交流も実現。

エアフォースデルタ

コナミ／SHT1～2／5800円／1999年11月25日発売

一傭兵として戦闘機に乗り込み、多彩なミッションに挑むDCオリジナルの3Dフライトシューティング。F-15やMig-29など、緻密に再現された30種以上の実在戦闘機が登場、空中戦や海上戦など全20ステージを戦い抜く。シミュレーター色の強い、リアルな飛行感が特徴。

日本以上に海外DC市場で人気を獲得。続編はXboxで。

シーマン ～禁断のペット～

ビバリウム／SLG1／6800円／1999年7月29日発売

古来より伝説の生物として語りつがれてきた知的生命体、"シーマン"を育てる同居型育成シミュレーション。高度な音声認識技術により、マイクデバイスを使ってシーマンとさまざまな会話が楽しめる。その毒舌ぶり、不敵な面構えなど、圧倒的なインパクトで一大ブームに！

DC最大のヒットとなった作品。1年後に改良版も発売。

ソウルキャリバー

ナムコ／ACT1～2／5800円／1999年8月5日発売

同名アーケード版の武器3D対戦格闘を大幅にグレードアップして移植。伝説の剣"ソウルエッジ"を求め、10人十αの戦士が各々の武器を手に戦う。滑らかな関節の動き、武器の質感といった映像美だけでも圧倒的。超豊富なゲームモードやお楽しみ要素など、至高の完成度。

アーケードを遥かに上回る質の高さに全ユーザー感涙！

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

セガ／SHT1～2／4300円／1983年発売

サターン版三部作の流れを汲む、リアルな『ガンダム』世界での3Dシューティングアクション。コロニー落としで壊滅的打撃を受けたオーストラリアを舞台に、連邦の小隊を率いてジオンと戦う。近接戦のほか、拡大スコープによる射撃や味方機への指示など、戦略要素も強い。

アムロとの模擬戦などを追加した『特別版』ものちに発売。

ラングリッサーミレニアム

メサイヤ／SLG1／5800円／1999年11月3日発売

メガドライブから続いてきたシミュレーションRPGの新シリーズ。5人の君主から主人公を選択、各地の拠点を占領して勢力範囲を広げ、世界統一を目指す。進行はすべてリアルタイムで、戦闘シーンは3Dユニットを実際に操作して戦う、アクション性の高いシステムを採用。

キャラクターデザインをはじめ、スタッフをすべて一新。

SUPER PRODUCERS －目指せショウビズ界－

ハドソン／SLG1／6800円／1999年11月11日発売　※終了

音楽プロデューサーとして歌手を育て、仮想音楽業界でのチャート1位を目指すシンガー育成シミュレーション。フレーズの組み合わせによる楽曲作成や新人発掘、各種プロモーションなど多岐にわたる業務をこなしていく。ネット上での歌手デビューやスカウトも実施された。

PC閲覧も可能なチャートなど、意欲的にネットを活用。

魔剣X

アトラス／ADV1／6800円／1999年11月25日発売

人の魂を支配する力（ブレインジャック）を持つ魔剣が主人公の3Dアクションアドベンチャー。 謎の武装集団"三業会"を追う相模桂を軸に、つぎつぎと異なる身体に乗り移ることでマルチストーリーが展開する。金子一馬の描くビジュアルの美しい3D化や立体音響も話題に。

勧善懲悪に終わらない世界観は岡田&金子作品ならでは。

爆裂無敵バンガイオー

トレジャー（ESP）／SHT1／5800円／1999年12月9日発売

N64で発売された同名の2Dシューティングアクションを、自機やマップのデザインなどを変更して移植。極小な自機を操って全方向にスクロールするステージを攻略、各面の目標物を破壊していく。画面上を埋め尽くさんばかりの攻撃と爆発数、連爆システムの爽快感が魅力。

ゲーム性は硬派だがキャラやストーリーはかなり怪しげ。

ジェットコースタードリーム

ボトムアップ／SLG1／3980円／1999年12月9日発売

パーツの組み合わせでオリジナルのコースを設計、さまざまな視点での試乗運転が楽しめるジェットコースターシミュレーション。3D視点での試乗は、速度や加重力感（G）など本物さながらの迫力。ウェブ上にてコースデータの登録・配信を実施。優秀作は続編に収録された。

開発したびんぼうソフトは社員ひとり（服部博文）！

ゴルフしようよ

ボトムアップ／SPT1～4／3980円／1999年12月9日発売

コミカルなキャラを操作して、4人までの同時プレイが楽しめるゴルフゲーム。秒間60フレームの映像による5ヵ国90コースが登場、クラブやボールは、専門メーカーの協力のもとに実際の性能を再現。パターゴルフなど周辺要素も充実。別コース版、続編など関連作も多数登場。

ボトムアップ倒産以降は、ソフトマックスが販売を担当。

Quiz 解答は P305

Q73：『スペースチャンネル5』の主人公・うららが使用する銃の名前は？
Q74：DC版『ゾンビリベンジ』のオリジナル要素、ビジュアルメモリ用ゲームの名前は？
Q75：『シェンムー』に登場する、「うちの若い者に聞いてみな」と意外に親切な親分の名前は？

ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章

アスキー／ACT1／6800円／1999年12月16日発売

ヤングアニマルの人気コミックを、連載中の展開よりも未来の章を題材にアクションアドベンチャー化。原作者の三浦建太郎がシナリオ、監修をはじめ制作に全面参加、原作の重苦しい空気感までもが忠実に3Dで構築されている。復讐者ガッツの攻撃アクションは多彩かつ爽快！

大剣ドラゴン殺しで敵を叩き斬る豪快さも原作そのまま。

東京バス案内（ガイド）

フォーティファイブ／SLG1／5800円／1999年12月23日発売

都営バスの見習い運転手として実地研修を積んでいくバス運行シミュレーション。東京都交通局の協力のもと、新宿・お台場・青海の3コースをリアルに再現。交通法規厳守の運転、ドアの開閉、車内アナウンスなど、本物さながらの操作内容が楽しい。しかもシナリオは泉麻人。

アーケードへの逆移植や攻略ディスク同梱版も登場した。

Dの食卓2

ワープ／ADV1／6800円／1999年12月23日発売

飯野賢治率いるワープ渾身のアクションアドベンチャー。20世紀最後のクリスマス、雪深いカナダの山間部を舞台に、ローラと異形と化した人間たちとの凄惨かつ壮大なドラマが描かれる。ガンシューティングライクな戦闘シーンをはじめ、狩猟や写真撮影など、多彩な内容。

臨場感あふれる音響も特徴。初回版パッケージは3種類。

バイオハザード コード：ベロニカ

カプコン／ADV1／6800円／2000年2月3日発売

DCオリジナルとして制作された、大ヒットサバイバルホラーの第4弾。絶海の孤島を舞台に、クリスとクレアの兄妹がアンブレラ社の陰謀に立ち向かう。シリーズ初の二丁拳銃やVM画面への心電図表示など新システムも充実。美麗な3D空間を多彩なカメラワークで魅せる。

ベロニカモデルの本体も限定発売。のちに『完全版』も。

トレジャーストライク

キッド／ACT1～4／5800円／2000年2月17日発売

ネット対戦、オフラインでの画面分割対戦ともに4人までの同時バトルが可能な対戦型のアクションアドベンチャー。3Dダンジョン内に点在する宝箱から目的のお宝を入手し、自分のアジトまで持ち帰ることが目的。多彩な武器攻撃によって、ライバルから横取りもできる。

充実のキャラクターエディットやお宝収集なども楽しい。

ゴーレムのまいご

キャラメルポット／PZL1～2／3800円／2000年2月24日発売

ゴーレムを操って迷路のカベを動かし、てくてく歩く王さまを出口まで導くアクションパズル。ハートフルな紙しばいを楽しみながら全100面に挑むひとりプレイのほか、ふたり対戦やオリジナル面のエディットも可能。公式ホームページにて自作面データの登録・配信も実施。

開発スタッフは全員、当時現役の大学生。手作りの風合い。

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

カプコン／ACT1～2／5800円／2000年3月30日発売

同名のアーケード版をスピード移植。マーヴルコミックとカプコンの日米ヒーローが闘う人気2D対戦格闘の第4弾で、総勢56人ものキャラが3対3の派手なバトルをくり広げる。マッチングサービスによる快適な通信対戦やVMでのアーケード連動など、意欲的な試みが満載。

DCパワーとカプコン2D格闘の融合は、まさに新世代！

久遠の絆 再臨詔

フォグ／ADV1／5800円／2000年5月18日発売

他機種で話題となったシネマティックノベルを、シナリオ、CG、システムと全編に改良を加えて移植。現代・平安・元禄・幕末の各時代を舞台に、悠久の時を転生する美しくも哀しい恋物語が描かれる。独自の"E's"システムにより、主人公の感情の蓄積に応じて物語展開が変化。

緻密に構成された圧倒的な量のシナリオ。追加分も膨大。

スーパーランナバウト

クライマックス／RAC1／5800円／2000年5月25日発売

美しく再現されたサンフランシスコの街並みを、場所を選ばずに爆走するドライブアクションのDC版。親子編と警察編のふたつのシナリオに沿って、爆弾回収から材料を集めてのホットドッグ作成まで、多彩な16ミッションに挑む。対向車などの障害（？）は体当たりで排除！

スクーターやF1マシン、戦車など全32車種に搭乗可能。

RECORD OF LODOSS WAR ～ロードス島戦記 邪神降臨～

角川書店（ESP）／RPG1／6800円／2000年6月29日発売

人気ファンタジー小説を原作に、オリジナルストーリーで展開するアクションRPG。邪神復活を阻止すべくよみがえった"最強の"勇者が、群がりひしめくモンスターの大群をなぎ倒して進む。古代単語を剣に刻むことで強力な魔法攻撃なども可能。開発はネバーランドカンパニー。

やりこみ度の高い硬派な作り。原作の設定事典も収録。

リボルト

タイトー（アクレイムジャパン）／RAC1～4／3800円／2000年7月13日発売

ラジコンカーを操縦して、スーパーマーケットや博物館などのユニークなコースを走破するミニチュアレース。最終的に全49台もの車種が登場、レース中は10種のアイテムを使ってライバルへの妨害も可能。画面分割による4人までの同時プレイやコースエディットなどもアリ。

裏返った車体をひっくり返す操作など、ラジコン感は抜群。

グランディアII

ゲームアーツ／RPG1／6800円／2000年8月3日発売

サターンで大好評を得たRPG大作の第2弾。神魔の戦いの爪痕、大断裂グラナクリフが地表に残る世界を舞台に、青年リュードとふたりのヒロインの心模様を軸にした重厚な物語が描かれる。フル3D化された緻密な映像、独自の戦闘や食事シーンなど、前作の人気要素をフル強化。

初回限定版には設定資料集とマキシシングルCDが同梱。

Quiz 解答は P305

Q76：『シェンムー』のガチャガチャの景品で、製氷会社のトラックに書いてある文字は？

Q77：『セガガガ』で、桃マッチョだけが開発できる隠し偽ゲームのタイトルは？

Q78：『ルーマニア#203』の人気ラジオ番組で、あらゆる悩み相談を解決するDJジョニー前田。彼の名セリフとは？

COOL COOL TOON

SNK／ACT1～2／5800円／2000年8月10日発売

ポップな3Dカートゥーンキャラが特徴のリズムアクション。指示に合わせてキャラを踊らせる"フリッツ"と、リズムを覚えてタイミングよく入力する"ノッティ"の2タイプのシステムで構成。ウサギのような生き物ユサと少年少女ふたりの物語がミュージカルのように展開する。

ネオジオポケットカラー版『～JAM』との連動要素も。

Kanon

NECインターチャネル／ADV1／6800円／2000年9月14日発売

パソコンで絶大な人気を誇ったKeyの恋愛アドベンチャー（全年齢対象版）をフルボイス仕様で移植。主人公が7年ぶりに訪れた雪降る街で、5人の少女たちとの出会いと穏やかな日常、その先に待つ小さな奇跡の物語が紡がれていく。"泣ける"シナリオはDCでも大きな話題に。

美しく澄んだ音楽や主題歌も秀逸。サウンドモード付き。

deSPIRIA（デスピリア）

アトラス／RPG1／6800円／2000年9月21日発売

2092年の荒廃した大阪での"教会"と異端組織との抗争劇。その中で暗躍する"マインド"使い、アールアの戦いを描くRPG。相手の深層心理を読み取って情報を集めたり、思念を具象化した異形で精神戦闘を仕掛けたりと、人間の精神世界をテーマにしたダークなシステムが満載。

主人公の独白調で進む会話など、演出面も独特のテイスト。

デッドオアアライブ2

テクモ／ACT1～4／6800円／2000年9月28日発売

NAOMI基板使用の同名アーケード版3D対戦格闘を移植。前作からさらに洗練された"打撃・投げ・ホールド"の3すくみシステムのもと、4人プレイ可能なタッグバトルほか多数の家庭用オリジナルを含む内容で構成。初回版には露出度の高い女性キャラたちのCGギャラリーも収録。

海外先行や他機種への移植発表などで騒然となった1作。

エルドラドゲート 第1巻

カプコン／RPG1／2800円／2000年10月10日発売

各巻に1話完結のシナリオを2～3話ずつ収録、隔月ペースで全7巻が発売された新機軸の連作ユニットRPG。鬼神の魂を持つ12人の若者が、数奇な運命に導かれて"運命の大地"へと集う。天野喜孝がキャラデザインを担当、戦闘時には原画イラストそのままの敵が登場する。

多彩な2Dキャラの動きも魅力。装備データは持ち越し可。

L.O.L. ～LACK OF LOVE～

アスキー／RPG1／6800円／2000年11月2日発売

坂本龍一のプロデュース＆音楽、ラブデリック開発によるテキストレスRPG。人類移住計画のための開発が進む惑星で生まれた"ライフ"が、より強い体へと"ヘンタイ"を重ねながら過酷な環境の中を生き抜いていく。個性的な動物との動作によるコミュニケーションが一種独特。

難度は高いが、言葉に頼らない劇的なラストは必見。

ギルティギア ゼクス

サミー／ACT1～2／5800円／2000年12月14日発売

同名のアーケード版2D対戦格闘を移植。高解像度で描かれた個性豊かな14人＋αのキャラが、爽快かつ派手なバトルをくり広げる。4つのボタンを使う攻撃最重視のバランスが特徴で、ガトリングコンビネーションやロマンキャンセルほか、独自の特殊システムを多数搭載。

初回限定版には特殊な形状のシングルCDが同梱された。

探偵紳士DASH！

アーベル／ADV1／6800円／2000年12月21日発売

パソコン版『不確定世界の探偵紳士』をアレンジ移植した推理アドベンチャー。"運は極悪、腕は超一流"の探偵・悪行双馬が、同時進行する数々の奇怪な事件に挑む。推理力次第で、事件解決までの日数が変化するシステムが特徴。開発は菅野ひろゆき＆田島直の人気コンビ。

初回限定版にはスペシャルトークCD、設定資料集付き。

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

カプコン／ACT1～2／5800円／2001年1月25日発売

海外DCで人気を博した米クレイブの同名作品を移植。何でもありの総合格闘技大会の世界を忠実に再現、22人の実名格闘家が金網つきのリング"オクタゴン"で死闘を展開する。一瞬で形勢が逆転するバーリトゥードならではの緊迫感あふれる攻防が魅力。選手エディットもアリ。

華麗な技の応酬、鮮烈なリアルファイトの迫力が出色。

イルブリード

クレイジーゲーム／ADV1／5800円／2001年3月29日発売

"史上最悪のホラー・テーマパーク"からの生還に挑戦するアクションアドベンチャー。ホラー映画をモチーフにした6つのアトラクションに挑戦、4つの感覚センサーやホラーモニターでひしめくトラップを感知し、切り抜けていく。回避失敗時には容赦なく大量出血ダメージ。

ホラー映画好きにはこたえられないB級テイストが満載。

ガンダム バトルオンライン

バンダイ／SLG1～4／6800円／2001年6月28日発売

ガンダムシリーズ初のネット対戦シミュレーション。パイロットを作成してMS部隊を編成、スタンドアローンモード（オフライン）で強化しつつ、バトルモードでの勝利を目指す。オンラインでは最大4人までの同時対戦が可能。戦闘シーンではポリゴンMSが美しく飛び交う。

スタンドアローンモードはミッションクリアー形式。

カルドセプト セカンド

メディアファクトリー／TAB1～4／6800円／2001年7月12日発売

サターンで生まれた対戦型カード＆ボードゲームに、待望の通信対戦を導入した続編。登場する450種以上のカードは加藤直之ほか全6人による完全描き下ろし。ルールやシステムの細部に至る改良、AIキャラ作成やVMでのブック編集機能など、徹底的に作り込まれた完成度。

大宮ソフト開発。伊藤賢治の音楽やCGムービーも豪華！

PICK UP ネットワークへの挑戦

当初から"コンシューマー初の本格ネットワークゲーム"を掲げていたDCでは、段階的にそれを実現。コミュニケーション自体の楽しさを提示して長期間支持された『ぐるぐる温泉』、海外版の発売とともに全世界での対戦を実現した『チューチューロケット！』、それらのノウハウを活かしつつ、家庭用ならではの敷居の低さで全世界のユーザーを牽引した『PSO』など。多岐にわたるWebサービスと合わせ、業界未開拓の領域につぎつぎと踏み込んだ功績は、実際の成功以上に意義が大きいだろう。

←家庭用ネットRPGを体現し、数々の賞を得た『PSO』。

ネットワークゲーム

通信対戦や多人数同時プレイ、データ配信など、従来の家庭用ゲームの枠組みをさらに広げたネットワークゲーム。オンラインものでは通常のインターネット回線のほか、KDDIの高速回線を利用したタイトルも登場。とくにカプコンは、ユーザーどうしの回線を直結させる"マッチングサービス"で十数タイトルの通信対戦ゲームを提供した。

←『オラトリオ・タングラム』はKDDI回線で快適な対戦を実現。

←カプコンのマッチングサービス対応のひとつ『ジャスティス学園』。

ドリームキャストダイレクト

1999年4月にオープンしたセガ独自運営の通販サイト。DCユーザー向けのゲーム販売を主軸に、数々のキャンペーンを実施。書籍やCDなど、取扱い商品も年々拡大している。

←ポイントバンクとの連動など、DCならではの特典や利便性も。

ドリームライブラリ

メガドライブとPCエンジンのゲームを、DCにダウンロードして楽しめるレンタルサービス。使用料は1泊2日150ドリムが基本で、入れ替え制による50タイトル前後を用意。

←試みは偉大だが、メガドラ作品の音の再現度が低かったのが残念。

@barai

一定区間まで遊べる『@barai版』を通常版よりも安価（1000円）で購入し、引き続きゲームを楽しみたい場合だけネットで解除キーを購入するという"あと払い"が可能なシステム。

←高価なゲームを気軽に試せるという意図ながら採用は2作品のみ。

そのほか

『ドリームパスポート3』以降に搭載された"Ch@b talk"（マイクデバイスを使っての音声チャット）や、ドリームアイとの併用で実現したテレビ電話機能などもDCならではの通信サービス。また、DC最初期から配信が続いているオリジナルのメール新聞『Daily DC News』や、DCで簡単に自分のホームページが作れる"my room"サービスなど、セガのネット事業部門が分社化したISAOによる数々のサービスも見逃せない。

ドリームパスポートの進化

↑初代ドリームパスポート。ブラウザーとしては最低限の機能のみだが、プロバイダー登録もこれで行えた。

↑「2」。文字が読みにくいなどの前バージョンでの不満点が改良された。Dダイレクトが標準メニューに。

↑「3」。コミュニケーションIDの採用で、"ch@bトーク"や"どこでもチャット"のサービスが開始された。

↑「プレミヤ」。"ドリームコール"や"ch@bコール"のサービスを新たに追加。ブロードバンド対応も実現！

THE WITNESS OF HISTORY

ライセンシーさんの勧誘には骨を折りましたね

ライセンシーの獲得へ

セガが本当の意味でライセンシーさんの獲得に動き出したのは、サターン時代からなんですよ。ちょうど僕が国内外のライセンシーさんの責任職に就いて、いわゆる現場の仕事をしはじめたのと同時期。やはりきちんと戦略を立てて、ライセンシーさんを巻き込まないと、ナンバーワン・プラットフォームになれないだろうと真剣に考えて。メガドライブ時代も門を閉じていたということはなかったのですが。

歴史的に、セガが開発サイド主導でやってきたせいもあったからでしょうね。それまでは開発が作ったものを、販売の部署が売るというスタイル。全体を見渡してラインナップ戦略を立てて、それをもとに開発会社に作らせて、どういった流通戦略で売るか――ようするにマーケティングですよね。そういった部分が、ほとんどなかったと……。それをものすごく意識してやったのは、サターンの時代からです。

ですから、ライセンシーさんの勧誘には骨を折りましたね。僕と当時副社長の入交さんとで、各メーカーさんに赴いて。とくにドリームキャストでは、入交さんの魅力に惹かれて「いっしょにやりましょう」と言ってくださった方が多かったです。印象に残っているメーカーさんもいっぱいありますよ。この業界、変わった人が多いですからね（笑）。カプコンさんだと、藤原得郎（*1）さんや岡本吉起（*2）さん。コナミだと北上一三（*3）さんかな。彼もストレートな人ですが、業界に対しての意見はためになることが多いです。

それと、エニックスさんはすごく印象に残ってるんですよ。とにかく残念だったのは、サターンで『ドラゴンクエスト』（*4）を取れなかったこと。なんとしても取りたくて、かなり積極果敢なアプローチをしていたんです。それこそ、ここでは言えないくらい（笑）。（プロデューサーの）堀井雄二さんにも、よい印象を持っていただいたと思うのですが、残念ながら実を結ばなかった。

サターン時代の苦労

サターンで胸を打った出来事は、ひとつは『バーチャファイター2』がサターンで動くというデモを発表したとき。たしかJAMMAショーだったと思いますが……すごかったね。目頭が熱くなりました。それともうひとつは、ゲームアーツさんの『グランディア』。あれも感動したけど、発売まで1年半以上かかってしまったからね。長かった（笑）。こちらは納期を早くしてほしいと頼むけれど、基本的にアン・コントローラブルですから（笑）。

納期といえばドリームキャストの『Dの食卓2』もね（笑）。発表当初は本体の発売と近い時期に……って言ってたけど、そのつぎの、つぎの冬だったかな（笑）。飯野さん（*5）とは『エネミー・ゼロ』以来のつきあいでしたね。あれも技術的な苦労があって、ムービーのキレイさをサターンでなかなか出せなくて。でも、我々からも飯野さんにプッシュして挙句の果てに変わってもらった（*6）わけだから、とにかくクオリティを出さなきゃいけないということで、セガの通称"シス研"（*7）という技術部隊を総動員して、ムービーの映像を強化したんですよ。懐かしいですね、あれは。

サターン立ち上げ時に設定していたレイティング。これはもともと、区分けをきちんとすることによって、健全さを打ち出していこうという意味だったんです。青少年がちょっとエッチなゲームをやってしまうことが問題なんだから、区分けを設けて健全にやっているんですよ、と。ただ、どうしても雑誌等で取り上げられるときに、美少女系が前面に出てきてしまった。ユーザーさんからは、こういう内容ばかり載った雑誌は買いにくいという声が。ライセンシーさんからは、そういう色がついたら一般向けのタイトルがなかなか出しづらいですよ、という声があって、正直、すごいプレッシャーでしたよ。僕個人の意見としては続けたかったんですけど、店舗に並べられるときに一般作と分けてもらえなかったり、メーカーさんのほうでも規定ギリギリのところまでやってきたりね。けっきょくレイティングって文章ですから、解釈の仕方で変わってきてしまう。なかなか難しいところではありましたね。

でも、年齢制限の制定はCESAが規定を作るよりも早かったんですよ。最終的にナンバー・ワンを狙うための足かせになりかねないということでX指定をやめたんですけど、独自路線という形であれば、あれはオーケーだったのかもしれません。

いざ！ドリームキャスト

ドリームキャストの立ち上げ時といえば、ウチで映画を作ったんですよ。当時のセガの役員が総登場する『仁義ある戦い』（*8）というもの。あのころがいちばん盛り上がってました（笑）。サターンに続くハードということで、やはりいろんなメーカーさんに声をかけましたよ。皆さん、待ち望んでくれていたみたいで「早くツールをくれ」と（笑）。やはりハードメーカーというのは、1社独占よりも複数が競ったほうが市場が盛り上がります。ハードの機能にしても、グラフィック面にこだわったり、通信機能を取り入れてみたりと、社内外の意見を盛りこんで作ったものでした。

ドリームキャストでの思い出深い出来事といったら『シーマン』でしょうか。発売されるまで売れるかどうか、ぜんぜんわからなかった。ある販売店さんにどれくらい売れそうかと聞いたら、2～3万本と言われたこともありました（笑）。マイクデバイスの量を用意するのに数ヵ月かかると聞かされて、「エイヤッ！」と30万本くらい作ったら、それでも足りなくて。最終的には、それが50万本以上のヒット作品になったんだからすごいですよね。喜びも苦しみもいっぱいありましたけど（笑）。やはり、パブリシティというものの重要性ですよね。

前田雅尚

MASANAO MAEDA

株式会社セガ 常務執行役員。1992年入社。中山隼雄社長（当時）の秘書を半年間勤めたのち、おもにライセンシー担当としてソフト戦略の要職を歴任。多数のライセンシーメーカーとともにコンシューマー事業を盛り上げる。1955年2月21日生まれ。

*1 藤原得郎
カプコン在籍時に『魔界村』や『戦場の狼』など、同社初期の名作を多数制作。以降『ロックマン』シリーズはじめ100本以上のプロデュースを手がけ、'96年に独立。（株）ウーピーキャンプを設立し、『トンバ！』シリーズなどをリリース。

*2 岡本吉起
『ファイナルファイト』や『ストリートファイターⅡ』、『ヴァンパイア』シリーズなど、カプコンの人気タイトルを数多くプロデュース。筆もしゃべりも達者な"カプコンの顔役"とでもいうべき人物。現・（株）カプコン専務取締役。

*3 北上一三
'90年代中盤のサターン当時、コナミ東京開発センターの所長として、サターンとプレイステーションのソフト開発を統括。『ときめきメモリアル』を始めとした数々の人気タイトルを送り出す。現・（株）コナミ取締役CS事業本部長。

*4 ドラゴンクエスト
ファミリーコンピュータの時代から続く国民的RPGシリーズ。シリーズ6作目までは一貫して任天堂ハードへの提供だったが、7作目にしてついにSCEのプレイステーションへとプラットフォームを移す。制作総指揮は堀井雄二氏。

*5 飯野さん
飯野賢治氏のこと。（株）ワープ代表として数々の意欲的なタイトルを制作。メディアへの露出度合いと過激な言動から"ゲーム業界の風雲児"として名を馳せた。現在はゲーム開発から離れ、（株）fytoにてコンテンツ事業を展開。

ハードメーカーを離れて

いまは、プラットフォームホルダーをやっていたころと比べると、仕事がすごくシンプルになりました。こんなにシンプルになるんだってくらいにね(笑)。ハードをやっているときは、基本的なラインナップをそろえなければいけないから、少々リスクがあってもソフトを出さなければいけませんでした。たとえば、セガとしては強くないんだけどRPGのタイトルを立ち上げないといけないとか、そういった部分がなくなりましたから。

それに、各ハードの特性にあわせたタイトルを供給できますからね。マイクロソフトさんのX-boxならアメリカを視野に入れたり、任天堂さんのハードならある程度下の年齢までをカバーする。柔軟に体重のかけかたを変えていきたいな、と。

一方で、セガという会社はアーケード文化からきているわけじゃないですか。アーケードゲームの開発って、それこそツールやライブラリーなどがなくても、自分たちで作ってしまう。先ほどの"シス研"がそうであるようにね。だから、他社に比べて開発スピードが早いんですよ。

セガに入社して、約10年。いまはセガが変わっていくという転身の喜びや楽しみがいっぱいありますよ。どう考えても、セガは今後伸びる要素しかないじゃないですか。開発力の強さという武器はあるし、ネットワークに関してのノウハウも持っている。何より、ほとんどのラインナップがワールドワイドに通用する。なかなか日本のメーカーさんで、日本よりも海外での割合の多いところはないと思うんです。セガはそこが違う。だいたい日本でのトータルが30パーセントぐらいで、残りがワールドマーケットですから。世界的にはEA(*9)がいちばん大きいわけなんですけど、彼らも日本の市場といったらそれほどではない。そういった意味ではいちばんの有望株ですからね。　(2001年6月8日収録)

⬆ドリームキャスト最大のヒットを記録した『シーマン』。「毒舌を吐く人面魚と会話を楽しむ」というあまりにも強烈なコンセプトはゲーム業界のみならず世間一般の注目の的となった。企画開発は、奇才・齋藤由多加氏率いるビバリウム。

***6 変わってもらった**
当初プレイステーションで発売予定だった『エネミー・ゼロ』が突如サターンでの発売に変更。その発表がプレイステーション関連のイベントで行われたため、事件となった。「PS→SS」とロゴがモーフィングする仕掛けも話題に。

***7 シス研**
システム研究開発部の通称。セガ社内の一部署で、開発用のツールやライブラリーを専門に製作する部署。技術部門の精鋭メンバーぞろいで、ひとつの作品を複数のハード用にコンバートするためのツールまで制作するとか。

***8 仁義ある戦い**
セガの実際の役員が出演するプロモーション映画。有名任侠映画をモチーフにした内容で、'98年5月のDC発表会で公開される予定だったが、諸般の事情でお蔵入りに。'01年10月のセガの発表会にて、ようやく初お披露目となった。

***9 EA**
エレクトロニック・アーツの略称。世界最大規模のゲーム会社。海外での人気、とくにスポーツ系の作品では抜群のシェアを誇る。メガドライブで有力なライセンシーとしてセガを盛り立てた。'98年に(株)スクウェアとの合併会社を設立。

FLIER
フライヤー

ここでは、セガから発行されたコンシューマー関連の製品カタログやパンフレットを集めてみた。店頭で無料配布されたセガ初の定期情報紙『ジョイジョイ情報』や、当時のゲーム雑誌でもあまり情報が扱われていなかったゲームギア関連など、とくに貴重と思われるものを厳選して大公開！

SK-1100

SC-3000シリーズ

SC-3000

SC-3000H

SG-1000Ⅱ／SK-1100

SF-7000

ハンドルコントローラ

テレビおえかき

ロードランナー（SC·SG）

ソフト情報（SC·SG）

ソフト情報（SC·SG）

ガールズガーデン（SC·SG）

ザクソン（SC·SG）

コンゴボンゴ（海外SC·SG）

パソコン学習机

SEGA LOOP（TSUKUBA EXPO '85）

セガ マークIII

ハングオン（MkIII）

セガ ジョイジョイ情報（MkIII）

セガ ジョイジョイ情報（MkIII）

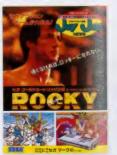
セガ ジョイジョイ情報（MkIII）

セガ ジョイジョイ情報（MkIII）

セガ ジョイジョイ情報（MkIII）

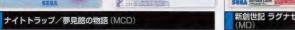
セガ ジョイジョイ情報（MkIII）

セガ ジョイジョイ情報 No.15

セガ ジョイジョイ情報 No.15

セガ ジョイジョイ情報 No.16

セガ ジョイジョイ情報 No.17

セガ ジョイジョイ情報 特大号

セガ ジョイジョイ情報 No.18

ゲームギアニュース NO.16

ゲームギア情報（実物大広告）

ゲームギアニュース NO.17

スーパー32X スイング

セガサターン広告

集合広告（SS）

NiGHTS（SS）広告

セガサターンフェスタ広告

APPENDIX

FOR SEGA MANIACS!

SEGA CONSUMER ALL TITLE LIST

セガハード用 全発売タイトルリスト

全機種用カートリッジ（SC-3000／SG-1000シリーズ共用）

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
ボーダーライン		ACT	セガ	1983	3800	29, 44
サファリハンティング		ACT	セガ	1983	3800	41
N-サブ		SHT	セガ	1983	3800	44
麻雀		TAB	セガ	1983	4300	
チャンピオンゴルフ	*1	SPT	セガ	1983	4300	
芹沢八段の詰将棋		TAB	セガ	1983	4300	
コンゴボンゴ		ACT	セガ	1983	3800	44
YAMATO		SHT	セガ	1983	4300	
チャンピオンテニス		SPT	セガ	1983	3800	
スタージャッカー		SHT	セガ	1983	4300	44
チャンピオンベースボール		SPT	セガ	1983	4300	44
シンドバットミステリー		ACT	セガ	1983	4300	44
ゴルゴ13		SHT	セガ	1984	4300	45
オーガス		SHT	セガ	1984	4300	45
モナコGP	*1, *2	RAC	セガ	1983	4300	45
セガフリッパー		ACT	セガ	1983	3800	
ポップフレーマー		ACT	セガ	1983	4300	
バッカー		ACT	セガ	1983	3800	45
セガ・ギャラガ		SHT	セガ	1983	4300	
スペーススラローム		ACT	セガ	1983	4300	
ジッピーレース	*1, *2	RAC	セガ	1983	4300	45
パチンコ		ETC	セガ	1983	3800	
エクセリオン		SHT	セガ	1983	4300	45
パチンコⅡ		ETC	セガ	1984	3800	
ホーム麻雀		TAB	セガ	1984	4800	36, 46
ロードランナー	*3	ACT	セガ	1984	4300	46
サファリレース	*2	RAC	セガ	1984	4300	46
チャンピオンボクシング	*1	SPT	セガ	1984	4300	46
チャンピオンサッカー		SPT	セガ	1984	3800	46
ハッスルチューミー		ACT	セガ	1984	4300	
フリッキー		ACT	セガ	1984	4300	46, 63
ガールズガーデン		ACT	セガ	1984	4300	20, 47
ザクソン		SHT	セガ	1985	4300	47
チャンピオンプロレス		SPT	セガ	1985	4300	47
GPワールド	*2	RAC	セガ	1985	4300	
コナミの新入社員とおる君		ACT	セガ	1985	4300	47
コナミのハイパースポーツ		SPT	セガ	1985	4300	
スターフォース		SHT	セガ	1985	4300	47
オセロ		TAB	セガ	1985	4800	
スペースインベーダー		SHT	セガ	1985	4300	
ザ・キャッスル		ACT	セガ	1986	5000	

SCシリーズ／SK-1100専用カートリッジ

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
楽しい算数（小学4年生上）		EDC	セガ	1983	3800	
楽しい算数（小学4年生下）		EDC	セガ	1983	3800	
楽しい算数（小学5年生下）		EDC	セガ	1983	3800	
楽しい算数（小学6年生下）		EDC	セガ	1983	3800	
中学必修英単語（中学1年生用）		EDC	セガ	1983	3800	
中学必修英作文（中学1年生用）		EDC	セガ	1983	3800	
中学必修英文法（中学1年生用）		EDC	セガ	1983	3800	
中学必修英単語（中学2年生用）		EDC	セガ	1983	3800	
中学必修英作文（中学2年生用）		EDC	セガ	1983	3800	
中学必修英文法（中学2年生用）		EDC	セガ	1983	3800	
化学（元素記号マスター）		EDC	セガ	1983	3800	
物理（運動と力編）		EDC	セガ	1983	3800	
物理（エネルギー編）		EDC	セガ	1983	3800	
日本史年表		EDC	セガ	1983	3800	
世界史年表		EDC	セガ	1983	3800	
ミュージック（MUSIC）		ETC	セガ	1983	3800	
占いエンゼルキューティ		ETC	セガ	1983	3800	47
BASIC LEVEL Ⅱ		ETC	セガ	1983	5000	
BASIC LEVEL ⅢA		ETC	セガ	1983	12000	
BASIC LEVEL ⅢB		ETC	セガ	1983	15000	
BASIC LEVEL ⅡB		ETC	セガ	1983	7000	
BASIC SK-Ⅲ		ETC	セガ	1983	15000	
ホームベーシック		ETC	セガ	1983	9800	

セガ・マイカード

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
ドラゴン・ワン		ACT	セガ	1985	4800	72
ズーム909	*2	SHT	セガ	1985	4800	72
チョップリフター		ACT	セガ	1985	4800	72
ピットフォールⅡ		ACT	セガ	1985	4800	72
どきどきペンギンランド		PUZ	セガ	1985	4800	
ドロール		ACT	セガ	1985	4300	72
チャックンポップ		ACT	セガ	1985	4300	72
バンクパニック		ACT	セガ	1985	4300	73
ロックンボルト		PUZ	セガ	1985	4300	73
エレベーターアクション		ACT	セガ	1985	4300	
倉庫番		PUZ	セガ	1985	4300	
チャンピオンシップロードランナー	*3	ACT	セガ	1985	4300	73
ヒーロー		ACT	セガ	1985	4300	
チャンピオンアイスホッケー		SPT	セガ	1985	4300	
ハングオンⅡ	*2	RAC	セガ	1985	4300	
ボンジャック		ACT	セガ	1985	4300	73
ガルケーブ		SHT	セガ	1986	4300	73
C-SO！		ACT	セガ	1985	4300	
忍者プリンセス		ACT	セガ	1986	4300	73
スーパータンク		ACT	セガ	1986	4300	
チャンピオン剣道		SPT	セガ	1986	4300	20, 74
ワンダーボーイ		ACT	セガ	1986	4300	74
チャンピオンビリヤード		SPT	セガ	1986	4300	
ザ・ブラックオニキス		RPG	セガ	1987	4300	

セガ・マイカード マークⅢ

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
テディボーイブルース		ACT	セガ	1985.10.20	4300	74
ハングオン	*2	RAC	セガ	1985.10.20	4300	18, 74
アストロフラッシュ		SHT	セガ	1985.12.22	4300	74
グレートサッカー		SPT	セガ	1985.10.27	4300	
グレートベースボール		SPT	セガ	1985.12.15	4300	74
サテライト7		SHT	セガ	1985.12.20	4300	75
不思議のお城ピットポット		ACT	セガ	1985.12.14	4300	75
F-16ファイティングファルコン		SHT	セガ	1985.12.22	4300	75
青春スキャンダル		ACT	セガ	1986.1.31	4300	75
コミカルマシンガンジョー		ACT	セガ	1986.4.21	4300	
ゴーストハウス		ACT	セガ	1986.4.21	4300	
スパイVSスパイ		ACT	セガ	1985.9.20	4300	75
グレートテニス		SPT	セガ	1985.12.22	4300	
ウッディポップ　新人類のブロックくずし		ACT	セガ	1987.3.15	5500	20, 75

ゴールドカートリッジ

タイトル	メガ数	FM	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
ファンタジーゾーン	1			SHT	セガ	1986.6.15	5000	63, 77
極悪同盟ダンプ松本	1			SPT	セガ	1986.7.20	5000	
北斗の拳	1			ACT	セガ	1986.7.20	5000	20, 77
ザ・サーキット	1			RAC	セガ	1986.9.21	5000	77
アクションファイター	1			ACT	セガ	1986.8.17	5000	77
アレックスキッドのミラクルワールド	1			ACT	セガ	1986.11.1	5000	77
阿修羅	1			ACT	セガ	1986.11.16	5000	77
忍者	1			ACT	セガ	1987.3.15	5000	78
ハイスクール！奇面組	1			ADV	セガ	1986.12.15	5000	78
スペースハリアー	2			SHT	セガ	1986.12.21	5000	16, 78
アストロウォリアー	1			SHT	セガ	1986.12.14	5000	
グレートゴルフ	1			SPT	セガ	1987.1.1	5000	
ダブルターゲット　シンシアの眠り	1			ACT	セガ	1987.1.18	5000	78
ロレッタの肖像	1		*4	ADV	セガ	1987.2.18	5000	78
スーパーワンダーボーイ	1			ACT	セガ	1987.3.22	5000	
グレートバレーボール	1			SPT	セガ	1987.3.29	5000	78
スケバン刑事Ⅱ　少女鉄仮面伝説	1			ADV	セガ	1987.4.19	5000	79
ロッキー	1			SPT	セガ	1987.4.19	5500	79
グレートバスケットボール	1			SPT	セガ	1987.3.29	5000	79
グレートフットボール	1			SPT	セガ	1987.3.29	5000	
エンデューロレーサー	2			RAC	セガ	1987.5.19	5500	79
ザ・プロ野球ペナントレース	1			SPT	セガ	1987.8.17	5000	79
魔界列伝	1			ACT	セガ	1987.5.17	5000	79
赤い光弾ジリオン	1			ACT	セガ	1987.5.24	5000	80
アウトラン	2	○		RAC	セガ	1987.6.30	5500	16, 80
ワールドサッカー	1			SPT	セガ	1987.7.19	5000	
あんみつ姫	1			ADV	セガ	1987.7.19	5000	80
ファンタジーゾーンⅡ　オパオパの涙	2	○		SHT	セガ	1987.10.17	5500	80
アレックスキッド　BMXトライアル	1	○	*5	RAC	セガ	1987.11.15	5500	80
覇邪の封印	2	○	*6, *7	RPG	セガ	1987.10.18	5800	80
マスターズゴルフ	1	○		SPT	セガ	1987.10.10	5000	81
どきどきペンギンランド　宇宙大冒険	1	○	*6	PUZ	セガ	1987.8.18	5000	81
ナスカ'88	1	○		ACT	セガ	1988.9.20	5000	81
ザクソン3D	1	○	*8	SHT	セガ	1987.11.7	9800	81
麻雀戦国時代	1			TAB	セガ	1987.10.18	5000	
SDI	1	○		SHT	セガ	1987.10.24	5000	18, 81
エイリアンシンドローム	2	○		ACT	セガ	1987.10.18	5500	81
アフターバーナー	4	○		SHT	セガ	1987.12.12	5800	18, 82
ファンタシースター	4	○	*6	RPG	セガ	1987.12.20	6000	17, 82
ファミリーゲームズ	1	○		TAB	セガ	1987.12.27	5000	82
オパオパ	1	○		ACT	セガ	1987.12.20	5000	82
トライフォーメーション	1	○		ACT	セガ	1987.12.13	5000	82
メイズウォーカー	1	○	*8	ACT	セガ	1988.1.31	5000	82
スーパーワンダーボーイ　モンスターワールド	2	○		ACT	セガ	1988.1.31	5500	83
アレックスキッド　ザ・ロストスターズ	2	○		ACT	セガ	1988.3.10	5500	83
ギャラクティックプロテクター	1	○	*5	SHT	セガ	1988.2.21	5000	
スペースハリアー3D	2	○	*8	SHT	セガ	1988.2.29	5500	
ブレードイーグル	2	○	*8	SHT	セガ	1988.3.26	5500	
アレスタ	1	○		SHT	セガ	1988.2.29	5000	83
SHINOBI　忍	2	○		ACT	セガ	1988.6.19	5500	83
星をさがして・・・	2	○		ADV	セガ	1988.4.2	5500	83
天才バカボン	2	○		ADV	セガ	1988.6.2	5500	
キャプテンシルバー	2	○		ACT	セガ	1988.7.2	5500	83
スーパーレーシング	2	○	*5	RAC	セガ	1988.7.2	5500	84
剣聖伝	2	○		ACT	セガ	1988.6.2	5500	84
め組レスキュー	1	○	*5	ACT	セガ	1988.7.30	5000	84
サンダーブレード	2	○		SHT	セガ	1988.7.30	5500	84
ロード オブ ソード	2	○		RPG	セガ	1988.6.2	5500	84
ファイナルバブルボブル	2			ACT	セガ	1988.8.14	5500	84
魔王ゴルベリアス	2	○		ACT	セガ	1988.8.14	5500	85
R-TYPE	4	○		SHT	セガ	1988.10.1	5800	85
スポーツパッドサッカー	1		*9	SPT	セガ	1988.10.29	9800	85
孔雀王	4	○		ACT	セガ	1988.9.23	5800	
熱球甲子園	2	○		SPT	セガ	1988.9.9	5500	
ダブルドラゴン	2	○		ACT	セガ	1988.10.1	5500	
超音戦士ボーグマン	1	○		ACT	セガ	1988.12.1	5500	
イース	2	○	*6	RPG	セガ	1988.10.15	5000	85
ボンバーレイド	2	○		SHT	セガ	1989.2.4	5500	85

シルバーカートリッジ

タイトル	メガ数	FM	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
アルゴスの十字剣	1			ACT	サリオ	1988.3.25	5000	85
ソロモンの鍵　王女リヒタの涙	1	○		ACT	サリオ	1988.4.17	5000	

*1：マイカード版あり　*2：バイクハンドル対応　*3：データレコーダ対応　*4：全機種対応　*5：パドルコントロール専用　*6 メモリーバックアップ　*7：フィギュア、マップ同梱
*8：3-Dグラス専用　*9：スポーツパッド専用　※ゴールドカートリッジ、シルバーカートリッジには「メガ数」（1～4）と「FM音源対応」（○）も併記

メガドライブ

タイトル	メディア	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
スーパーサンダーブレード		SHT	セガ	1988.10.29	5800	18, 118
スペースハリアーII		SHT	セガ	1988.10.29	5800	118
獣王記		ACT	セガ	1988.11.27	5800	118
おそ松くん　はちゃめちゃ劇場		ACT	セガ	1988.12.24	5500	118
アレックスキッド 天空魔城		ACT	セガ	1989.2.10	5500	118
ファンタシースターII 還らざる時の終わりに		RPG	セガ	1989.3.21	8800	118
スーパーリーグ		SPT	セガ	1989.4.22	5800	
スーパー大戦略		SLG	セガ	1989.4.29	6800	119
サンダーフォースIIMD		SHT	テクノソフト	1989.6.15	6800	140
北斗の拳　新世紀末救世主伝説		ACT	セガ	1989.7.1	6000	
ワールドカップサッカー		SPT	セガ	1989.7.29	5500	
大魔界村		ACT	セガ	1989.8.3	6800	50, 119
尾崎直道のスーパーマスターズ		SPT	セガ	1989.9.9	6000	
スーパーハイドライド		RPG	アスミック	1989.10.6	7900	
スーパーハングオン		RAC	セガ	1989.10.6	6000	119
ランボーIII		ACT	セガ	1989.10.21	5500	
フォゴットンワールズ		SHT	セガ	1989.11.18	6000	119
孔雀王2　幻影城		ACT	セガ	1989.11.25	6000	
ザ・スーパー忍		ACT	セガ	1989.12.2	6000	119
TATSUJIN		SHT	セガ	1989.12.9	6000	119
マージャンCOP竜　白狼の野望		TBL	セガ	1989.12.14	5500	
ヘルツォーク・ツヴァイ		SLG	テクノソフト	1989.12.15	6800	140
ヴァーミリオン		RPG	セガ	1989.12.16	8500	120
ゴールデンアックス		ACT	セガ	1989.12.23	6000	120
カース		SHT	マイクロネット	1989.12.23	6800	
ズーム！		PUZ	セガ	1990.1.13	5200	
史上最大の倉庫番		PUZ	メサイヤ	1990.1.30	5200	
ソーサリアン		RPG	セガ	1990.2.24	7000	120
スーパーリアルバスケットボール		SPT	セガ	1990.3.2	6000	
ザ・ニュージーランドストーリー		ACT	タイトー	1990.3.3	6800	
エアダイバー		SHT	アスミック	1990.3.9	6800	
重装機兵レイノス		ACT	メサイヤ	1990.3.16	6200	140
ファイナルブロー		SPT	タイトー	1990.3.23	6800	
アフターバーナーII		SHT	電波新聞社	1990.3.23	6900	140
ダーウィン4081		SHT	セガ	1990.4.7	6000	
時の継承者ファンタシースターIII		RPG	セガ	1990.4.21	8700	120
サイオブレード		ADV	シグマ商事	1990.4.27	8500	
DJボーイ		ACT	セガ	1990.5.19	6000	120
ウィップラッシュ　惑星ボルテガスの謎		SHT	セガ	1990.5.26	6000	
TEL・TELまあじゃん		TBL	サンソフト	1990.6.8	5800	135
サンダーフォースIII		SHT	テクノソフト	1990.6.8	6800	
大旋風		SHT	セガ	1990.6.23	6000	
ゴーストバスターズ		ACT	セガ	1990.6.30	6000	
コラムス		PUZ	セガ	1990.6.30	5500	120
ESWAT		ACT	セガ	1990.7.14	6000	
フェリオス		SHT	ナムコ	1990.7.20	5800	140
バットマン		ACT	サンソフト	1990.7.27	6500	
サイバーボール		SPT	セガ	1990.7.28	6000	
スーパーモナコGP		RAC	セガ	1990.8.9	6000	121
四天明王		ACT	シグマ商事	1990.8.10	6200	
ラスタンサーガII		ACT	タイトー	1990.8.10	6800	
マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー		ACT	セガ	1990.8.25	6000	121
XDR		SHT	ユニパック	1990.8.26	6800	
スペースインベーダー90		SHT	タイトー	1990.9.7	5900	
タラックス		PUZ	ナムコ	1990.9.7	4900	
インセクターX		SHT	ホット・ビィ	1990.9.7	6800	
ヘルファイアー		SHT	メサイヤ	1990.9.28	6800	
ストライダー飛竜		ACT	セガ	1990.9.29	7000	121
レインボーアイランドエキストラ		ACT	タイトー	1990.10.5	6800	
FZ戦記アクシス		ACT	ウルフチーム	1990.10.12	6800	
ファットマン		ACT	サンリツ電気	1990.10.12	7800	148
バーニングフォース		SHT	ナムコ	1990.10.19	5800	
TEL・TELスタジアム		SPT	サンソフト	1990.10.21	6500	
ダイナマイトデューク		ACT	セガ	1990.10.27	6000	
鮫！鮫！鮫！		SHT	東亜プラン	1990.11.2	6500	
グラナダ		SHT	ウルフチーム	1990.11.16	6800	
アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険		ACT	セガ	1990.11.21	4800	121
メガパネル		PUZ	ナムコ	1990.11.22	4900	140
ジャンクション		PUZ	マイクロネット	1990.11.25	6000	
シャドーダンサー　ザ・シークレット・オブ・シノビ		ACT	セガ	1990.12.1	6000	121
キューティ鈴木のリングサイドエンジェル		SPT	セガ	1990.12.12	6800	
ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場		TBL	ゲームアーツ	1990.12.14	6800	
エレメンタルマスター		SHT	テクノソフト	1990.12.14	6800	
アトミックロボキッド		ACT	トレコ	1990.12.14	6800	
まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険		ACT	セガ	1990.12.15	4800	
デンジャラスシード		SHT	ナムコ	1990.12.18	5800	
アローフラッシュ		SHT	セガ	1990.12.20	6000	
クラックダウン		ACT	セガ	1990.12.20	6000	121
ダライアスII		SHT	タイトー	1990.12.20	8900	141
ハードドライビン		RAC	テンゲン	1990.12.21	5900	141
スタークルーザー		ADV	メサイヤ	1990.12.21	7300	141
武者アレスタ		SHT	東亜プラン	1990.12.21	6800	141
モンスターレア		ACT	セガ	1990.12.22	6000	
ヘビーユニット　メガドライブスペシャル		SHT	東宝	1990.12.26	6500	
ガイアレス		SHT	日本テレネット	1990.12.26	8400	
ゲイングランド		ACT	セガ	1991.1.3	6000	122
ヴォルフィード		ACT	タイトー	1991.1.25	4900	
ジノーグ		SHT	メサイヤ	1991.1.25	6500	141
エアロブラスターズ		SHT	KANEKO	1991.1.31	6000	
スーパーバレーボール		SPT	ビデオシステム	1991.2.1	5800	
レッスルボール		SPT	ナムコ	1991.2.8	5800	141
バトルゴルファー唯		SPT	セガ	1991.2.15	6000	
究極タイガー		SHT	トレコ	1991.2.22	7500	
シーザーの野望		SLG	マイクロネット	1991.2.24	8800	
ジョー・モンタナ　フットボール		SPT	セガ	1991.3.1	6000	
ディックトレイシー		ACT	セガ	1991.3.1	6000	

タイトル	メディア	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
バハムート戦記		SLG	セガ	1991.3.8	6800	122
ふしぎの海のナディア		ADV	ナムコ	1991.3.19	6500	142
魔物ハンター妖子　第7の警鐘		ACT	メサイヤ	1991.3.22	6500	
ヴァリスIII		ACT	日本テレネット	1991.3.22	8400	
斬　夜叉円舞曲		SLG	ウルフチーム	1991.3.29	8500	
シャイニング&ザ・ダクネス		RPG	セガ	1991.3.29	8700	122
ミッドナイトレジスタンス		ACT	データイースト	1991.3.29	7800	
スーパーエアーウルフ		SHT	九娯貿易	1991.3.29	6800	
雀偵物語		TBL	日本テレネット	1991.3.29	8400	
ヴェリテックス		SHT	アスミック	1991.4.5	6800	
ワードナの森SPECIAL		ACT	ビスコ	1991.4.26	6300	
火激		ACT	ホット・ビィ	1991.4.26	7700	
ラングリッサー		SLG	メサイヤ	1991.4.26	7300	142
紫禁城		PUZ	サンソフト	1991.4.27	6500	
三国志列伝　乱世の英雄たち		SLG	セガ	1991.4.29	8700	
ボナンザブラザーズ		ACT	セガ	1991.5.17	6000	122
ファイアームスタング		SHT	タイトー	1991.5.31	6800	
ゼロウイング		SHT	東亜プラン	1991.5.31	8000	
アークス・オデッセイ		ACT	ウルフチーム	1991.6.14	8500	
アドバンスド大戦略　ドイツ電撃作戦		SLG	セガ	1991.6.17	8700	122
ブルーアルマナック		RPG	講談社総研	1991.6.22	8700	
サンダーフォックス		ACT	タイトー	1991.6.26	8500	
エイリアンストーム		ACT	セガ	1991.6.28	6000	122
レッスルウォー		SPT	セガ	1991.6.28	6000	
セイントソード		ACT	タイトー	1991.6.28	6800	
マーベルランド		ACT	ナムコ	1991.6.28	7000	
ファステスト・ワン		RAC	ヒューマン	1991.6.28	7500	
雷電伝説		SHT	マイクロネット	1991.7.6	8800	
球界道中記		SPT	ナムコ	1991.7.12	6000	142
ストリートスマート		ACT	トレコ	1991.7.19	6800	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ		ACT	セガ	1991.7.26	6000	123, 139
マスター・オブ・モンスターズ		SLG	東芝EMI	1991.7.26	7800	
超闘竜烈伝ディノランド		PIN	ウルフチーム	1991.8.2	6800	
ベア・ナックル　怒りの鉄拳		ACT	セガ	1991.8.2	6000	123
空牙		SHT	日本テレネット	1991.8.2	8400	
メガトラックス		RAC	ナムコ	1991.8.6	6000	
アウトラン		RAC	セガ	1991.8.9	7000	123
ポピュラス		SLG	セガ	1991.8.9	6000	
ジュエルマスター		ACT	セガ	1991.8.30	6000	123
プロ野球スーパーリーグ'91		SPT	セガ	1991.8.30	6800	
ギャラクシーフォースII		SHT	CRI	1991.9.13	8400	142
エル・ヴィエント		ACT	ウルフチーム	1991.9.20	8500	
レンタヒーロー		RPG	セガ	1991.9.20	8700	123
戦場の狼II		ACT	セガ	1991.9.27	7000	
マスターオブウエポン		SHT	タイトー	1991.9.27	6800	
宇宙戦艦ゴモラ		SHT	UPL	1991.9.30	7500	
デビルクラッシュMD		PIN	テクノソフト	1991.10.10	6800	
ソード・オブ・ソダン		ACT	セガ	1991.10.11	6000	123
スパイダーマン		ACT	セガ	1991.10.18	6000	
ワンダーボーイV　モンスターワールドIII		ACT	セガ	1991.10.25	7000	124
魔王連獅子		ACT	タイトー	1991.10.25	6800	142
将棋の星		TBL	ホームデータ	1991.10.31	6700	
ブロックアウト		PUZ	セガ	1991.11.1	6000	
ワンダラーズ　フロム　イース		RPG	日本テレネット	1991.11.1	8700	
ドラゴンズアイ プラス 上海III		PUZ	ホームデータ	1991.11.2	5800	
ルナーク		ACT	タイトー	1991.11.15	6800	
ローリングサンダー2		ACT	ナムコ	1991.11.19	7000	
ファンタジア　ミッキーマウス・マジック		ACT	セガ	1991.11.22	4800	
乱世の覇者		SLG	アスミック	1991.11.29	9800	
ビースト・ウォリアーズ		ACT	日本テレネット	1991.11.29	8400	
忍者武者伝説		SLG	セガ	1991.12.6	8700	
ファイティングマスターズ		ACT	トレコ	1991.12.6	6800	
エグザイル　時の狭間へ		RPG	日本テレネット	1991.12.6	8900	
ソル・フィース	CD	SHT	ウルフチーム	1991.12.12	6800	
ヘビーノバ	CD	ACT	マイクロネット	1991.12.12	6800	
太平記		SLG	セガ	1991.12.13	8700	
ノスタルジア1907	CD	ADV	シュールド・ウェーブ	1991.12.14	7200	
アンデッドライン		SHT	PALSOFT	1991.12.20	8800	
ダブルドラゴンII		ACT	PALSOFT	1991.12.20	8800	
ダーナ　女神誕生		ACT	アイ・ジー・エス	1991.12.20	8900	
アーネストエバンス	CD	ACT	ウルフチーム	1991.12.20	7300	
アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝		ACT	セガ	1991.12.20	4800	
惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	CD	RPG	セガ	1991.12.20	6800	124
タスクフォースハリアーEX		SHT	トレコ	1991.12.20	8500	
F1サーカスMD		RAC	日本物産	1991.12.20	7500	
中島悟監修F-1 GRAND PRIX		RAC	バリエ	1991.12.20	7800	
信長の野望・武将風雲録		SLG	光栄	1991.12.20	11800	
三国志II		SLG	光栄	1991.12.26	14800	
ゴールデンアックスII		ACT	セガ	1991.12.27	6000	
夢幻戦士ヴァリス		ACT	日本テレネット	1991.12.27	8400	
天下布武　英雄たちの咆哮	CD	SLG	ゲームアーツ	1991.12.28	7800	
スーパーファンタジーゾーン		SHT	サンソフト	1992.1.14	6800	142
ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング		TBL	ナムコ	1992.1.14	6000	
ジョー・モンタナII　スポーツトークフットボール		SPT	セガ	1992.1.24	7000	
ワニワニWorld		ACT	KANEKO	1992.1.31	6600	
テクモワールドカップ'92		SPT	シムス	1992.1.31	6200	
JuJu伝説		ACT	セガ	1992.1.31	6000	
ソーサルキングダム		RPG	メサイヤ	1992.2.7	8800	
SDヴァリス		ACT	日本テレネット	1992.2.14	6800	
港のトレイジア		RPG	日本テレネット	1992.2.14	8900	
精霊神世紀フェイエリア	CD	RPG	ウルフ・チーム	1992.2.18	7400	
クルードバスター		ACT	データイースト	1992.2.28	7800	
ロードブラスターズ		RAC	テンゲン	1992.2.28	6800	
バトルマニア		SHT	ビック東海	1992.3.6	6800	143
トージャム&アール		ACT	セガ	1992.3.13	6800	124, 148
鋼鉄帝国		SHT	ホット・ビィ	1992.3.13	7800	143
シャイニング・フォース　神々の遺産		RPG	セガ	1992.3.20	8700	124, 161

CD：メガCD専用

タイトル	メディア	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
Art ALIVE		ETC	セガ	1992.3.27	3800	124
ターボアウトラン		RAC	セガ	1992.3.27	6000	
ビットファイター		ACT	テンゲン	1992.3.27	7800	
シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟		ACT	ビクター音楽産業	1992.3.27	8800	
サンダープロレスリング列伝		SPT	ヒューマン	1992.3.27	7400	
ストームロード		ACT	マイクロワールド	1992.3.27	6800	
コズミックファンタジーStories	CD	RPG	日本テレネット	1992.3.27	7800	
A列車で行こうMD		SLG	セガ	1992.4.10	6800	
デスブリンガー　秘められた紋章	CD	RPG	日本テレネット	1992.4.17	7400	
アリシアドラグーン		ACT	ゲームアーツ	1992.4.24	7800	143
まじかる☆タルるートくん		ACT	セガ	1992.4.24	3880	124
バッドオーメン		ETC	ホット・ビィ	1992.4.24	6800	
大航海時代		SLG	光栄	1992.4.29	11800	
スライムワールド		ACT	マイクロワールド	1992.4.30	6800	
中島悟監修F1 HERO MD		RAC	バリエ	1992.5.15	7800	
シーザーの野望Ⅱ		SLG	マイクロネット	1992.5.28	8800	
アイルロード	CD	RPG	ウルフ・チーム	1992.5.29	7800	
カメレオンキッド		ACT	セガ	1992.5.29	6800	
クイズスクランブルスペシャル	CD	QIZ	セガ	1992.5.29	6800	
グランドスラム		SPT	日本テレネット	1992.6.12	6800	
スピードボール2		SPT	CRI	1992.6.19	6800	
TOP PRO GOLF		SPT	ソフトビジョン	1992.6.19	8500	
魔法の少女シルキーリップ	CD	ADV	日本テレネット	1992.6.19	7400	143
ロイヤルブラッド		SLG	光栄	1992.6.25	9800	
ルナ ザ・シルバースター	CD	RPG	ゲームアーツ	1992.6.26	7800	143
闘技王キングコロッサス		RPG	セガ	1992.6.26	5800	
ペーパーボーイ		ACT	テンゲン	1992.6.26	6800	143
デビッド・ロビンソン　バスケットボール		SPT	セガ	1992.7.10	4800	
炎の闘球児ドッジ弾平		SPT	セガ	1992.7.10	3880	125
アイルトン・セナ　スーパーモナコGPⅡ		RAC	セガ	1992.7.17	7800	
グレイランサー		SHT	メサイヤ	1992.7.17	8300	
ダイナブラザーズ		SLG	CRI	1992.7.24	8800	144
ツインクルテール		SHT	WAS	1992.7.24	7800	
オリンピックゴールド		SPT	セガ	1992.7.24	4800	
サンダーフォースⅣ		SHT	テクノソフト	1992.7.24	8800	
デトネイター・オーガン	CD	ADV	ホット・ビィ	1992.7.31	7800	
スプラッターハウスPART2		ACT	ナムコ	1992.8.4	5800	
熱血高校ドッジボール部サッカー編MD		SPT	PALSOFT	1992.8.7	8800	
ひょっこりひょうたん島		TBL	セガ	1992.8.7	4800	
修羅の門		SLG	セガ	1992.8.7	6000	125
プリンス・オブ・ペルシャ	CD	ACT	ビクター音楽産業	1992.8.7	7800	
サンダーストームFX	CD	SHT	ウルフ・チーム	1992.8.28	7800	
ブライ　八玉の勇士伝説	CD	RPG	セガ	1992.9.11	7800	
提督の決断		SLG	光栄	1992.9.24	14800	
ライズ　オブ　ザ　ドラゴン	CD	ADV	セガ	1992.9.25	6800	
ワンダードッグ	CD	ACT	ビクター音楽産業	1992.9.25	7200	144
キングサーモン		SLG	ホット・ビィ	1992.9.26	6800	
チキチキボーイズ		ACT	セガ	1992.10.16	6000	
チェルノブ		ACT	データイースト	1992.10.16	7800	144
スーパーH.Q.		RAC	タイトー	1992.10.23	6800	
機動警察パトレイバー　98式起動せよ！		ADV	マーバ	1992.10.23	7800	
ブラックホールアサルト	CD	ACT	マイクロネット	1992.10.23	6800	
ヴィクセン357		SLG	メサイヤ	1992.10.23	8800	
クライング　亜生命戦争		SHT	セガ	1992.10.30	6800	125
プロ野球スーパーリーグCD	CD	SPT	セガ	1992.10.30	7800	
ホリフィールドボクシング		SPT	セガ	1992.10.30	7800	
ランドストーカー　皇帝の財宝		RPG	セガ	1992.10.30	8700	125, 159
エアーマネジメント・大空に賭ける		SLG	光栄	1992.11.1	11800	
三国志Ⅲ		SLG	光栄	1992.11.8	14800	
タイムギャル	CD	ACT	ウルフ・チーム	1992.11.13	7800	144
プロフットボール		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1992.11.20	6800	151
プロホッケー		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1992.11.20	6800	
ロードラッシュ		RAC	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1992.11.20	7800	144
レミングス		PUZ	サンソフト	1992.11.20	7800	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2		ACT	セガ	1992.11.21	6800	125, 139
電忍アレスタ	CD	SHT	コンパイル	1992.11.27	6800	
パワーアスリート		ACT	KANEKO	1992.12.11	8500	
サイドポケット		TBL	データイースト	1992.12.11	7800	
ランパート		SLG	テンゲン	1992.12.11	6800	
中島悟監修F-1 スーパーライセンス		RAC	バリエ	1992.12.11	9000	
アフターバーナーⅢ	CD	SHT	CRI	1992.12.18	8400	
ロードブラスターFX	CD	RAC	ウルフ・チーム	1992.12.18	7800	
ぎゅわんぶらあ自己中心派2　激闘！東京マージャンランド編	CD	TBL	ゲームアーツ	1992.12.18	7800	
ぷよぷよ		PUZ	セガ	1992.12.18	4800	125
アイラブミッキー&ドナルド　ふしぎなマジックボックス		ACT	セガ	1992.12.18	6800	126
パチンコクーニャン		TBL	ソフトビジョン	1992.12.18	8500	
R.B.I.4.ベースボール		SPT	テンゲン	1992.12.18	7800	
T.M.N.T.リターン　オブ　ザ　シュレッダー		ACT	コナミ	1992.12.22	6800	
天舞メガCDスペシャル	CD	SLG	ウルフ・チーム	1992.12.25	9800	
カプコンのクイズ殿様の野望	CD	QIZ	シムス	1992.12.25	7800	
タズマニア		ACT	セガ	1992.12.25	6800	
ドリームチームUSA		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1992.12.26	7800	
サイキック・ディテクティブ・シリーズ Vol.3　AYA	CD	ADV	データウエスト	1993.1.3	7600	
ベア・ナックルⅡ　死闘への鎮魂歌		ACT	セガ	1993.1.14	7800	
ヨーロッパ戦線		SLG	光栄	1993.1.16	12800	
ゆみみみっくす	CD	ADV	ゲームアーツ	1993.1.29	7800	144
ザ・キックボクシング		SPT	マイクロワールド	1993.1.29	8500	
F22インターセプター		SHT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.2.12	8900	
邪神ドラクソス		ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.2.19	8900	
バットマン・リターンズ		ACT	セガ	1993.2.19	6800	
Ｊリーグチャンピオンサッカー		SPT	小学館プロダクション／ゲームアーツ	1993.2.26	6800	
G-LOC		SHT	セガ	1993.2.26	6800	
マジンサーガ		ACT	セガ	1993.2.26	6800	126
シムアース	CD	SLG	セガ	1993.3.12	7800	
ニンジャウォーリアーズ	CD	ACT	タイトー	1993.3.12	7800	145
スプラッターハウスPART3		ACT	ナムコ	1993.3.19	6800	
ウルフチャイルド	CD	ACT	ビクター音楽産業	1993.3.19	8800	
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史		SLG	光栄	1993.3.25	11800	
GODS		ACT	PCMコンプリート	1993.3.26	8800	
OutRun 2019		RAC	シムス	1993.3.26	8800	
ドラえもん　夢どろぼうと7人のゴザンス		ACT	セガ	1993.3.26	6800	126
バトルトード		ACT	セガ	1993.3.26	6800	
ジャガーXJ220	CD	RAC	ビクター音楽産業	1993.3.26	8800	
アネット再び	CD	ACT	ウルフ・チーム	1993.3.30	7800	
NBAプロバスケットボール　ブルズVSレイカーズ		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.4.2	8900	
ファイナルファイトCD	CD	ACT	セガ	1993.4.2	8800	126
ウルトラマン		ACT	マーバ	1993.4.9	5800	
PGAツアーゴルフⅡ		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.4.16	9800	
メガロマニア		SLG	CRI	1993.4.23	8800	
デザートストライク 湾岸作戦		SHT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.4.23	8900	
SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	CD	ETC	セガ	1993.4.23	2980	
スイッチ	CD	ADV	セガ	1993.4.23	8800	21, 126
餓狼伝説　宿命の戦い		ACT	セガ	1993.4.23	8800	
ボールジャックス		SPT	ナムコ	1993.4.23	6000	
らんま1／2　白蘭愛歌	CD	ADV	メサイヤ	1993.4.23	8300	
三国志Ⅲ<MEGA・CD版>	CD	SLG	光栄	1993.4.23	14800	
ゾウ！ゾウ！ゾウ！　レスキュー大作戦		ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.4.29	8900	
007・死闘		ACT	テンゲン	1993.5.14	6800	
デバステイター	CD	SHT	ウルフ・チーム	1993.5.28	7800	
エクスランザー		SHT	セガ	1993.5.28	6800	126
ナイトストライカー	CD	SHT	タイトー	1993.5.28	7800	145
スノーブラザーズ		ACT	テンゲン	1993.5.28	7800	
幻影都市 －ILLUSION CITY－	CD	RPG	マイクロキャビン	1993.5.28	4980	
太閤立志伝		SLG	光栄	1993.5.28	11800	
LHXアタックチョッパー		SHT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.6.4	6800	
ジェームスポンドⅡ　コードネーム・ロボコッド		ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.6.9	6900	
スラップファイト		SHT	テンゲン	1993.6.11	7800	145
パワーモンガー		SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.6.18	8900	
Jリーグプロストライカー		SPT	セガ	1993.6.18	8800	
Aランクサンダー　誕生編	CD	ADV	RIOT	1993.6.25	7800	145
ゴールデンアックスⅢ		ACT	セガ	1993.6.25	6800	
メガシュヴァルツシルト	CD	SLG	セガ	1993.6.25	7800	
TOP PRO GOLF 2		SPT	ソフトビジョン	1993.6.25	8500	
エリミネートダウン		SHT	ソフトビジョン	1993.6.25	8500	
スティールタロンズ		SHT	テンゲン	1993.6.25	6800	
ダイナミックカントリークラブ	CD	SPT	セガ	1993.7.16	7800	
アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	CD	RPG	ウルフ・チーム	1993.7.23	8800	
ロードラッシュⅡ		RAC	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.7.23	8900	
ザ・スーパー忍Ⅱ		ACT	セガ	1993.7.23	6800	90, 127
聖魔伝説3×3EYES	CD	RPG	セガ	1993.7.23	8800	91
サイボーグ009	CD	ACT	RIOT	1993.7.30	7800	
NBAプレイオフ　ブルズVSブレイザーズ		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.7.30	8900	
シルフィード	CD	SHT	ゲームアーツ	1993.7.30	8800	145
エコー・ザ・ドルフィン		ACT	セガ	1993.7.30	6800	21, 127
バリ・アーム	CD	SHT	ヒューマン	1993.7.30	7500	
騎士伝説		SLG	講談社総研	1993.7.30	9800	
ロケットナイト　アドベンチャーズ		ACT	コナミ	1993.8.6	7800	
江川卓のスーパーリーグCD	CD	SPT	セガ	1993.8.6	7800	127
慶応遊撃隊	CD	SHT	ビクターエンタテインメント	1993.8.6	7400	145
ウィザード・オブ・イモータル		ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.8.10	9800	
マーブルマッドネス		ACT	テンゲン	1993.8.13	6800	146
キリング・ゲームショー		ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.8.20	8900	
ジュラシック・パーク		ACT	セガ	1993.8.27	6800	
雀豪ワールドカップ	CD	TBL	ビクターエンタテインメント	1993.8.27	8200	
ああ播磨灘		SPT	セガ	1993.9.3	7800	127
ミュータントリーグ・フットボール		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.9.10	8900	
ガンスターヒーローズ		ACT	セガ	1993.9.10	6800	21, 127
信長の野望・全国版		SLG	光栄	1993.9.15	8800	
笑ゥせぇるすまん	CD	ADV	セガ	1993.9.17	7800	
ガントレット		ACT	テンゲン	1993.9.17	7800	146, 151
サンダーホーク	CD	SHT	ビクターエンタテインメント	1993.9.17	7800	
ウイニングポスト	CD	SLG	光栄	1993.9.17	9800	
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	CD	ACT	セガ	1993.9.23	8800	127, 139
マクドナルド　トレジャーランド・アドベンチャー		ACT	セガ	1993.9.23	6800	128
モンキー・アイランド　ユーレイ海賊大騒動！	CD	ADV	ビクターエンタテインメント	1993.9.23	8800	
ジョーダンVSバード　ONEonONE		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.9.24	8900	
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史　<MEGA-CD版>	CD	SLG	光栄	1993.9.24	9800	
ストリートファイターⅡダッシュプラス		ACT	カプコン	1993.9.28	9800	146
シャイニング・フォースⅡ　古えの封印		RPG	セガ	1993.10.1	8800	
コラムスⅢ　対決！コラムスワールド		PUZ	セガ	1993.10.15	6800	128
Vay　流星の鎧	CD	RPG	シムス	1993.10.22	7800	
リーサルエンフォーサーズ	CD	SHT	コナミ	1993.10.29	9800	
ペブルビーチの波涛		SPT	セガ	1993.10.29	8800	
パーティクイズMEGA Q		QIZ	セガ	1993.11.5	6800	128
雀皇登竜門		TBL	セガ	1993.11.5	6800	
アラジン		ACT	セガ	1993.11.12	7800	
ダークウィザード　蘇りし闇の魔導士	CD	SLG	セガ	1993.11.12	6800	91
スペースファンキーB.O.B.		ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.11.19	8900	
アルスラーン戦記	CD	SLG	セガ	1993.11.19	7800	
ナイトトラップ	CD	ADV	セガ	1993.11.19	8800	128
フリントストーン		ACT	タイトー	1993.11.19	3880	
マイト　アンド　マジックⅢ	CD	RPG	CRI	1993.11.26	6800	
アルシャーク	CD	RPG	サンドストーム	1993.11.26	8800	
キング・オブ・ザ・モンスターズ		ACT	セガ	1993.11.26	6800	
テクモスーパーボウル		SPT	テクモ	1993.11.26	8900	
MiG－29		SHT	テンゲン	1993.11.26	7800	
ザ・サード　ワールド　ウォー	CD	SLG	マイクロネット	1993.11.26	7800	
ダイナブラザーズ2		SLG	CRI	1993.12.3	8800	
T.M.N.T.トーナメントファイターズ		ACT	コナミ	1993.12.3	8800	
リーサルエンフォーサーズ		SHT	コナミ	1993.12.10	9800	
ソニック・スピンボール		PIN	セガ	1993.12.10	6800	128
夢見館の物語	CD	ADV	セガ	1993.12.10	7800	17, 128
サイキック・ディテクティブ・シリーズ Vol.4　オルゴール	CD	ADV	データウエスト	1993.12.10	7600	
ドラゴンズリベンジ		PIN	テンゲン	1993.12.10	7800	
遥かなるオーガスタ		SPT	T&Eソフト	1993.12.17	8800	
ジャングルストライク		SHT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.12.17	8900	

CD：メガCD専用

タイトル	メディア	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
Ｊリーグプロストライカー完全版		SPT	セガ	1993.12.17	8800	129
ファンタシースター 千年紀の終りに		RPG	セガ	1993.12.17	8800	129
メタルファング		SHT	ビクターエンタテインメント	1993.12.17	6800	
ブギウギ・ボーリング		SPT	ビスコ	1993.12.17	6800	
バトルマニア大吟醸		SHT	ビック東海	1993.12.24	7800	146
オーサムポッサム		ACT	テンゲン	1993.12.25	8800	149
クルーボール		PIN	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1993.12.26	6800	
戦国伝承	CD	ACT	サミー	1993.12.28	8500	
フラッシュバック		ACT	サンソフト	1993.12.29	8000	
魔天の創滅		RPG	講談社総研	1993.12.29	8900	
ジェネラル・カオス　大混戦		SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1994.1.14	8900	149
龍虎の拳		ACT	セガ	1994.1.14	8800	
いしいひさいちの大政界	CD	SLG	セガ	1994.1.28	7800	
デビルズコース		SPT	セガ	1994.1.28	8800	
幽☆遊☆白書外伝		ADV	セガ	1994.1.28	8800	
NFL フットボール'94		SPT	セガ	1994.2.4	8800	
ウィンターオリンピック		SPT	セガ	1994.2.11	7800	
クールスポット		ACT	ヴァージンゲーム	1994.2.18	8000	
NFL プロフットボール'94		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1994.2.18	9800	
エターナルチャンピオンズ		ACT	セガ	1994.2.18	7800	129
エアーマネジメントII 航空王をめざせ		SLG	光栄	1994.2.18	12800	
T2　ジ・アーケードゲーム		SHT	アクレイムジャパン	1994.2.25	8800	
真・女神転生	CD	RPG	シムス	1994.2.25	7800	
ワイアラエの奇蹟		SPT	セガ	1994.2.25	8800	
デビスカップ		SPT	テンゲン	1994.2.25	7800	
マイクロコズム	CD	SHT	ビクターエンタテインメント	1994.2.25	8900	
信長の野望・覇王伝		SLG	光栄	1994.2.25	12800	
2020年スーパーベースボール		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1994.3.4	9800	
ハイパーダンク・ザ・プレイオフエディション		SPT	コナミ	1994.3.4	8800	
テクモ・スーパーNBAバスケットボール		SPT	テクモ	1994.3.4	8900	
クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶ園児		ACT	マーバ	1994.3.11	8800	
バンパイアキラー		ACT	コナミ	1994.3.18	7800	146
バーチャレーシング		RAC	セガ	1994.3.18	9800	16, 129
ゲームのかんづめ VOL.1	CD	ETC	セガ	1994.3.18	3980	129
ゲームのかんづめ VOL.2	CD	ETC	セガ	1994.3.18	3980	129
ベアナックルIII		ACT	セガ	1994.3.18	7800	
F1サーカスCD	CD	RAC	ニチブツ	1994.3.18	8800	
ハイムドール	CD	RPG	ビクターエンタテインメント	1994.3.18	8800	
WWFロイヤルランブル		SPT	アクレイムジャパン	1994.3.25	8900	
AX-101	CD	SHT	セガ	1994.3.25	7800	
ウイングコマンダー	CD	SLG	セガ	1994.3.25	7800	
V・V		SHT	テンゲン	1994.3.25	7800	
ダンジョンマスターII　スカルキープ	CD	RPG	ビクターエンタテインメント	1994.3.25	8800	
タイムドミネーター		ACT	ビック東海	1994.3.25	7800	
信長の野望・覇王伝	CD	SLG	光栄	1994.3.25	12800	
タントアール		ETC	セガ	1994.4.1	7800	130
ぼっぷるメイル	CD	ACT	セガ	1994.4.1	7800	
モンスターワールドIV		ACT	セガ	1994.4.1	8800	130, 155
ドラゴンボールＺ　武勇列伝		ACT	バンダイ	1994.4.1	8800	
ファンタシースター　復刻版		RPG	セガ	1994.4.2	4800	115
うる星やつら　ディア マイ フレンズ	CD	ADV	ゲームアーツ	1994.4.15	7800	146
バトルファンタジー	CD	ACT	マイクロネット	1994.4.15	8400	
爆伝　アンバランスゾーン	CD	ADV	ソニー・ミュージックエンタテインメント	1994.4.22	7800	
キャプテンラング		ACT	データイースト	1994.4.22	6800	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	CD	RPG	ポニーキャニオン	1994.4.22	7800	
ヘブンリーシンフォニー	CD	RAC	セガ	1994.4.23	7800	
NBAジャム		SPT	アクレイムジャパン	1994.4.29	8800	151
アウトランナーズ		RAC	セガ	1994.5.13	7800	130
仮面ライダーZO	CD	ACT	東映ビデオ	1994.5.13	7800	
ウィンブルドン		SPT	セガ	1994.5.20	6800	
ロードス島戦記　英雄戦争	CD	SLG	セガ	1994.5.20	7800	
モータルコンバット		ACT	アクレイムジャパン	1994.5.27	7800	
F117ステルス　オペレーション：ナイトストーム		SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1994.5.27	9800	
グレイテストヘビーウェイツ		SPT	セガ	1994.5.27	7800	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3		ACT	セガ	1994.5.27	5800	130, 139
ロボコップVSターミネーター		ACT	ヴァージンゲーム	1994.5.28	8900	
モータルコンバット完全版	CD	ACT	アクレイムジャパン	1994.6.3	6800	147
ドラゴンズ・レア	CD	ACT	セガ	1994.6.3	6800	
FIFAインターナショナルサッカー		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1994.6.10	9800	
新創世紀ラグナセンティ		RPG	セガ	1994.6.17	8000	130
WWFマニア・ツアー	CD	SPT	アクレイムジャパン	1994.6.24	6800	
チャンピオンズワールドクラスサッカー		SPT	アクレイムジャパン	1994.6.24	7800	
チャックロックII		ACT	ヴァージンゲーム	1994.6.24	8000	
ロードモナーク・とことん戦闘伝説		SLG	セガ	1994.6.24	8800	130
餓狼伝説2　新たなる闘い		ACT	タカラ	1994.6.24	9800	
大航海時代II		SLG	光栄	1994.6.24	11800	
スーパーストリートファイターII		ACT	カプコン	1994.6.25	10900	
NBAプロバスケットボール'94		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1994.7.1	9800	
美少女戦士セーラームーン		ACT	マーバ	1994.7.8	8800	
Ｊリーグプロストライカー2		SPT	セガ	1994.7.15	7800	
ハイブリッド・フロント		SLG	セガ	1994.7.22	8800	
パルスマン		ACT	セガ	1994.7.22	7800	131
シャイニング・フォースCD	CD	RPG	セガ	1994.7.22	7800	131
シャドー・オブ・ザ・ビーストII.獣神の呪縛	CD	ACT	ビクターエンタテインメント	1994.7.29	8800	
ダイナマイトヘッディー		ACT	セガ	1994.8.5	6800	131
パノラマコットン		SHT	サンソフト	1994.8.12	9500	147
エコー・ザ・ドルフィン2		ACT	セガ	1994.8.26	6800	
ラングリッサー2		SLG	メサイヤ	1994.8.26	9800	
モータルコンバットII　究極神拳		ACT	アクレイムジャパン	1994.9.9	8800	
魂斗羅ザ・ハードコア		ACT	コナミ	1994.9.15	9000	147
ドラゴンスレイヤー英雄伝説		RPG	セガ	1994.9.16	8800	
スターウォーズ・レベル・アサルト	CD	SHT	ビクターエンタテインメント	1994.9.22	8800	
スパークスター　ロケットナイトアドベンチャーズ2		ACT	コナミ	1994.9.23	8800	
ジュラシックパーク	CD	ADV	セガ	1994.9.30	7800	
幽☆遊☆白書　魔強統一戦		ACT	セガ	1994.9.30	8800	131
キャプテン翼	CD	SLG	テクモ	1994.9.30	7800	
バトルコープス	CD	SHT	ビクターエンタテインメント	1994.9.30	8000	
ソニック&ナックルズ		ACT	セガ	1994.10.18	7800	131, 139
ロックマンメガワールド		ACT	カプコン	1994.10.21	8500	147

タイトル	メディア	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
スターブレード	CD	SHT	ナムコ	1994.10.28	7800	
アフターハルマゲドン外伝　魔獣闘将伝エクリプス	CD	RPG	セガ	1994.11.11	7800	
豪血寺一族		ACT	アトラス	1994.11.18	9800	
サムライスピリッツ		ACT	セガ	1994.11.19	8800	
リーサルエンフォーサーズII　ザ・ウエスタン	CD	SHT	コナミ	1994.11.25	9800	
ぷよぷよ通		PUZ	コンパイル	1994.12.2	6800	
DOOM	32X	SHT	セガ	1994.12.3	7800	
スターウォーズ・アーケード	32X	SHT	セガ	1994.12.3	8800	
スペースハリアー	32X	SHT	セガ	1994.12.3	4980	131
ライオンキング		ACT	ヴァージンゲーム	1994.12.9	7800	
ストーリー オブ トア　光を継ぐ者		RPG	セガ	1994.12.9	8800	132
ナイジェルマンセル・インディカー		RAC	アクレイムジャパン	1994.12.16	7800	
トムとジェリー		ACT	アルトロン	1994.12.16	8800	
ミッキーとミニー　マジカルアドベンチャー2		ACT	カプコン	1994.12.16	7800	
バーチャレーシング デラックス	32X	RAC	セガ	1994.12.16	8800	132
テクモ・スーパーボウル2・スペシャルエディション		SPT	テクモ	1994.12.20	9980	
NBAジャム	CD	SPT	アクレイムジャパン	1994.12.20	8800	
ルナ　エターナルブルー	CD	RPG	ゲームアーツ	1994.12.22	9800	
トムキャットアレイ	CD	SHT	セガ	1994.12.22	7800	
ソウルスター	CD	SHT	ビクターエンタテインメント	1994.12.22	8000	
アフターバーナー・コンプリート	32X	SHT	セガ	1995.1.13	4980	105
イチダントアール		ETC	セガ	1995.1.13	6800	
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II		RPG	セガ	1995.1.20	8800	
サイバーブロール	32X	ACT	セガ	1995.1.27	7800	
リスター・ザ・シューティングスター		ACT	セガ	1995.2.17	6800	132
NBAジャム・トーナメントエディション		SPT	アクレイムジャパン	1995.2.24	8800	
NFLクォーターバッククラブ'95		SPT	アクレイムジャパン	1995.2.24	8800	
GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES	32X	SPT	セガ	1995.2.24	8800	
エイリアンソルジャー		ACT	セガ	1995.2.24	6800	132
エコー・ザ・ドルフィンCD	CD	ACT	セガ	1995.2.24	4980	
メタルヘッド	32X	ACT	セガ	1995.2.24	7800	
大封神伝	CD	RPG	ビクターエンタテインメント	1995.2.24	6800	
サージングオーラ		RPG	セガ	1995.3.17	8800	132
TEMPO	32X	ACT	セガ	1995.3.24	7800	
ダブルスイッチ	CD	ADV	セガ	1995.3.24	6800	
プライズファイター	CD	SPT	セガ	1995.3.24	6800	
ミッキーマニア		ACT	セガ	1995.3.31	7800	
餓狼伝説SPECIAL	CD	ACT	ビクターエンタテインメント	1995.3.31	6800	
カオティクス	32X	ACT	セガ	1995.4.21	7800	132
トゥルーライズ		ACT	アクレイムジャパン	1995.4.28	7800	
テレビアニメ・スラムダンク　強豪　真っ向対決！		SPT	バンダイ	1995.4.28	8800	
モータルコンバットII　究極神拳	32X	ACT	アクレイムジャパン	1995.5.19	9800	
ライトクルセイダー		ACT	セガ	1995.5.26	7800	133
ステラアサルト	32X	SHT	セガ	1995.5.26	7800	133
マキシマムカーネイジ		ACT	アクレイムジャパン	1995.5.26	7800	
NFLクォーターバッククラブ'95	32X	SPT	アクレイムジャパン	1995.7.14	8800	
パラスコード	32X	SHT	セガ	1995.7.14	7800	
超球界ミラクルナイン		SPT	セガ	1995.7.21	7800	
三国志IV	32X	SLG	光栄	1995.7.28	14800	
プロストライカーファイナルステージ		SPT	セガ	1995.8.4	7800	
NBAジャム・トーナメントエディション	32X	SPT	アクレイムジャパン	1995.9.1	9800	
WWF RAW	32X	SPT	アクレイムジャパン	1995.9.1	9800	
ジャスティスリーグ		ACT	アクレイムジャパン	1995.9.1	8800	
ジャッジ・ドレッド		ACT	アクレイムジャパン	1995.9.1	7800	
コミックスゾーン		ACT	セガ	1995.9.1	7800	133, 151
ファーレンハイト	CD	ADV	セガ	1995.9.1	6800	
ジ・ウーズ		ACT	セガ	1995.9.22	5800	133
バーチャファイター	32X	ACT	セガ	1995.10.20	7800	133
バットマンフォーエヴァー		ACT	アクレイムジャパン	1995.10.27	8800	
フォアマンフォーリアル		SPT	アクレイムジャパン	1995.10.27	8800	
サージカルストライク	CD	SHT	セガ	1995.12.22	6800	
ぺぺんがペンゴ		ACT	セガ	1995.12.22	4980	133
バーチャルバート		ACT	アクレイムジャパン	1995.12.31	7800	
WWF RAW		SPT	アクレイムジャパン	1995.12.31	7800	
シャドウラン	CD	RPG	コンパイル	1996.2.23	7800	147
魔導物語 I		RPG	コンパイル	1996.3.22	7800	147

メガLD

タイトル	メディア	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
ピラミッドパトロール		SHT	タイトー	1993.8.20	9800	165
I WILL -THE STORY OF LONDON-		ETC	パイオニア	1993.8.20	9800	
ザ・グレートピラミッド		ETC	パイオニアLDC	1993.8.21	9800	
バーチャルカメラマン		SLG	トランスペガサス	1993.12.10	9800	165
ロケットコースター		SHT	タイトー	1993.12.20	9800	
ハイローラーバトル		SHT	パイオニア	1993.12.25	9800	
スペースバーサーカー		SHT	パイオニア	1994.2.15	9800	
3D MUSEUM		ETC	パイオニア	1994.2.25	12621	
トライアッドストーン		ETC	セガ	1994.3.25	9800	
バーチャルカメラマン2		SLG	トランスペガサス	1994.4.15	9800	
HYPERION		SHT	タイトー	1994.5.25	9800	
ザッピング「殺意」		ETC	パイオニアLDC	1994.8.25	9800	165
MELON BRAINS		ETC	パイオニア	1994.9.20	12621	165
DR.パウロのとっておきビデオ		ETC	ドライアイス	1994.10.25	7800	
BACK TO THE 江戸		TAB	TBS	1994.11.?	9800	
美リュージョンコレクション 渡辺美奈代		ETC	プラネット	1994.11.?	5800	
ゴーストラッシュ		ADV	パイオニア	1994.12.3	9800	
ドン・キホーテ 七つの水晶の物語		RPG	ブルミエ・インターナショナル	1994.12.20	9800	165
ロードブラスター		ETC	パイオニア	1995.1.25	9800	
タイムギャル		ETC	タイトー	1995.3.?	9800	165
美リュージョンコレクション 坂木優子		ETC	プラネット	1995.4.15	5800	
ブルー・シカゴ・ブルース		ADV	リバーヒルソフト	1995.4.?	9800	
GOKU		ETC	パイオニア	1995.6.15	12621	
3Dバーチャルオーストラリア		SLG	パイオニア	1995.6.?	12621	

CD：メガCD専用　32X：スーパー32X専用

セガ・ゲーム図書館（メガドライブ配信専用）

タイトル	ジャンル	配信元	配信開始	掲載ページ
パターゴルフ	SPT	セガ	1990	
16t	ACT	セガ	1991	134
アウォーグ	ACT	セガ	1991	
コラムス	PUZ	セガ	1991	
死の迷宮	RPG	セガ	1991	
ソニックイレイザー	PUZ	セガ	1991	
ハイパーマーブル	ACT	セガ	1991	
パドルファイター	SPT	セガ	1991	
ピラミッドマジック	PUZ	セガ	1991	134
ピラミッドマジックⅡ	PUZ	セガ	1991	
ピラミッドマジックⅢ	PUZ	セガ	1991	
ピラミッドマジックSpecial	PUZ	セガ	1991	
ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー　アーミアの冒険	ADV	セガ	1991	
ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー　アンナの冒険	ADV	セガ	1991	
ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー　カインズの冒険	ADV	セガ	1991	
ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー　シルカの冒険	ADV	セガ	1991	
ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー　ネイの冒険	ADV	セガ	1991	
ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー　ヒューイの冒険	ADV	セガ	1991	
ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー　ユーシスの冒険	ADV	セガ	1991	134
ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー　ルドガーの冒険	ADV	セガ	1991	
フリッキー	ACT	セガ	1991	134
メガマインド	PUZ	セガ	1991	
メダルシティ	TAB	セガ	1991	
リドルワイアード	ETC	セガ	1991	134
ロボットバトラー	ACT	セガ	1991	
キスショット	TAB	セガ	1992	
テディボーイブルース	ACT	セガ	1992	
どきどきペンギンランド	PUZ	セガ	1992	

Sega Master System（海外発売）

タイトル	邦題	ジャンル	日本発売
My Hero	青春スキャンダル	ACT	○
Teddy Boy	テディボーイブルース	ACT	○
Rampage	ランページ	ACT	
Galaxy Force	ギャラクシーフォース	STG	
Black Belt	北斗の拳	ACT	○
Sports Pad Football	スポーツパッドサッカー	SPT	○
Great Ice Hockey	グレートアイスホッケー	SPT	
Quartet	ダブルターゲット	ACT	○
Zillion	赤い光弾ジリオン	ACT	○
Kung Fu Kid	魔界列伝	ACT	○
World Cup Italia '90	ワールドカップイタリア'90	SPT	
Aztec Adventure	ナスカ'88	RPG	○
Global Defense	SDI	ACT	○
Zillion II: Tri-Formation	トライフォーメーション	ACT	○
Fantasy Zone: The Maze	オパオパ	ACT	○
Power Strike	アレスタ	STG	○
Shanghai	上海	TAB	
Alex Kidd: High Tech World	あんみつ姫	ACT	○
Captain Silver	キャプテンシルバー	ACT	○
Columns	コラムス	TAB	
Paperboy	ペーパーボーイ	ACT	
Monopoly	モノポリー	TAB	
Penguin Land	どきどきペンギンランド	ACT	○
Kenseiden	剣聖伝	ACT	○
California Games	カリフォルニアゲームズ	SPT	
Golvellius: Valley of Doom	魔王ゴルベリアス	ACT	○
Altered Beast	獣王記	ACT	
Casino Games	カジノゲームズ	TAB	
Rastan (by Taito)	ラスタンサーガ	ACT	
Vigilante	ビジランテ	ACT	
Time Soldiers	タイムソルジャー	ACT	
Cloud Master	中華大仙	STG	
Psycho Fox	サイコフォックス	ACT	
Battle Out Run	バトルアウトラン	RAC	
Slap Shot	スラップショット	SPT	
Chase HQ	チェイスHQ	RAC	
Operation Wolf	オペレーションウルフ	STG	
E-Swat	ESWAT	ACT	
Alex Kidd in Shinobi World	アレックスキッド・イン・シノビワールド	ACT	
Gain Ground	ゲイングランド	ACT	
Micheal Jackson's Moonwalker	マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー	ACT	
Ghouls 'n Ghosts	大魔界村	ACT	
Forgotten Worlds	フォゴットンワールド	STG	
Dick Tracy	ディックトレーシー	ACT	
Sega Chess	セガ・チェス	TAB	
Bonanza Bros	ボナンザブラザーズ	ACT	
Alien Storm	エイリアンストーム	ACT	
Sonic the Hedgehog	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	
Sagaia	ダライアスⅡ	STG	
Special Criminal Investigation	S.C.I.	RAC	
Tecmo World Cup '93	テクモワールドカップ'93	SPT	
Lemmings	レミングス	PUZ	
Taz-Mania	タズマニア	ACT	
Batman Returns	バットマンリターンズ	ACT	
Rainbow Islands	レインボーアイランド	ACT	
Dr Robotnik's Mean Bean Machine	ぷよぷよ	TAB	
Miracle Warriors	覇邪の封印	RPG	○
Y's: The Vanished Omens	イース	RPG	○
Golden Axe Warrior	ゴールデンアックスウォーリアー	RPG	
Maze Hunter 3-D	メイズウォーカー	ACT	○
Out Run 3-D	アウトラン3-D	RAC	
Spellcaster	孔雀王	ACT	○
Golden Axe	ゴールデンアックス	ACT	
Strider	ストライダー飛竜	ACT	
Shadow Dancer	シャドウダンサー	ACT	
Sonic the Hedgehog 2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	
Sonic the Hedgehog Chaos	ソニック・ザ・ヘッジホッグ・カオス	ACT	
Power Strike Ⅱ	アレスタⅡ	STG	
Aladdin	アラジン	ACT	
Ecco the Dolphin	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	
Jurassic Park	ジュラシックパーク	ACT	
Sonic the Hedgehog Spinball	ソニックスピンボール	ACT	
Phantasy Star	ファンタシースター	RPG	○
Ultima Ⅳ	ウルティマⅣ	RPG	
Gauntlet	ガントレット	ACT	
Pacmania	パックマニア	ACT	
Populous	ポピュラス	SLG	
Shadow of the Beast	シャドウ・オブ・ザ・ビースト	ACT	
Prince of Persia	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	
Marble Madness	マーブルマッドネス	ACT	
Arcade Smash Hits	アーケード・スマッシュ・ヒット	ETC	
The New Zealand Story	ニュージーランドストーリー	ACT	
Speedball 2	スピードボール2	SPT	
Andre Agassi Tennis	アンドレ・アガシ テニス	SPT	
WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge	WWF レッスルマニア スティール・ケイジ チャレンジ	SPT	
Cool Spot	クールスポット	ACT	
Pit Fighter	ピットファイター	ACT	
Desert Strike	デザートストライク	STG	
James Pond 2- Robocod	ジェームスポンドⅡ コードネーム・ロボコッド	ACT	
Winter Olympics	ウィンターオリンピック	SPT	
Chuck Rock 2	チャックロック2	ACT	
Mortal Kombat	モータルコンバット	ACT	
Rampart	ランパート	SLG	
Ms Pacman	ミズパックマン	ACT	
Klax	クラックス	TAB	

ゲームギア

タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
コラムス	PUZ	セガ	1990.10.6	2900	181
スーパーモナコGP	RAC	セガ	1990.10.6	3500	
ペンゴ	ACT	セガ	1990.10.6	2900	181
斬GEAR	SLG	ウルフチーム	1990.10.23	3800	
対戦麻雀 好牌	TAB	セガ	1990.11.10	3500	
ワンダーボーイ	ACT	セガ	1990.12.8	3500	
G-LOC	SHT	セガ	1990.12.15	3500	
倉庫番	PUZ	リバーヒルソフト	1990.12.15	3500	
ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	RPG	セガ	1990.12.22	3500	
上海Ⅱ	PUZ	サンソフト	1990.12.27	3800	
THEプロ野球'91	SPT	セガ	1991.1.26	3500	
パックマン	ACT	ナムコ	1991.1.29	3500	186
サイキックワールド	ACT	セガ	1991.2.2	3500	
ポップブレイカー	SHT	マイクロキャビン	1991.2.23	3800	
ジャンクション	PUZ	マイクロネット	1991.2.24	3000	
ウッディポップ	ACT	セガ	1991.3.1	2900	
タイトーチェイスH.Q.	RAC	タイトー	1991.3.8	3800	
タロットの館	ETC	セガ	1991.3.8	3500	181
ヘッドバスター	SLG	メサイヤ	1991.3.15	3500	
ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	セガ	1991.3.21	3500	
キネティックコネクション	PUZ	セガ	1991.3.29	3800	181
デビリッシュ	ACT	元気	1991.3.29	3800	
ギアスタジアム	SPT	ナムコ	1991.4.5	3500	
スーパーゴルフ	SPT	シグマ商事	1991.4.19	3500	
The GG忍	ACT	セガ	1991.4.26	3800	181
紫禁城	PUZ	サンソフト	1991.4.26	3800	
スクウィーク	ACT	ビクター音楽産業	1991.4.26	3800	
マッピー	ACT	ナムコ	1991.5.24	3500	
琉球	PUZ	フェイス	1991.5.31	3800	
がんばれゴルビー！	ACT	セガ	1991.6.21	3500	
ハレーウォーズ	SHT	タイトー	1991.6.21	3800	
まじかる☆タルるートくん	SHT	ツクダアイデアル	1991.7.5	3980	
マジカルパズル ポピルズ	PUZ	テンゲン	1991.7.12	4800	186
ファンタジーゾーンGear オパオパJr.の冒険	SHT	シムス	1991.7.19	3900	186
グリフォン	SHT	RIOT	1991.7.26	3800	
ワギャンランド	ACT	ナムコ	1991.7.26	4000	
アウトラン	RAC	セガ	1991.8.9	3500	
エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	セガ	1991.8.9	4500	
ラスタンサーガ	ACT	タイトー	1991.8.9	4500	186
パット&パター	SPT	セガ	1991.9.27	3500	
対戦型大戦略G	SLG	システムソフト	1991.9.28	4800	186
ギャラガ'91	SHT	ナムコ	1991.10.25	3500	
アックスバトラー ゴールデンアックス伝説	RPG	セガ	1991.11.1	3800	181
忍者外伝	ACT	セガ	1991.11.1	3500	182
クニちゃんのゲーム天国	ETC	セガ	1991.11.22	3800	
ベルリンの壁	ACT	KANEKO	1991.11.29	3800	
アーリエルクリスタル伝説	SLG	セガ	1991.12.13	4500	182
ドナルドダックのラッキーダイム	ACT	セガ	1991.12.20	3800	
フレイ 修行編	SHT	マイクロキャビン	1991.12.27	4500	186
ヘビーウェイトチャンプ	SPT	シムス	1991.12.27	4200	
スペースハリアー	SHT	セガ	1991.12.28	3500	182
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	セガ	1991.12.28	3800	
GGアレスタ	SHT	コンパイル	1991.12.29	4800	
ポケット雀荘	TAB	ナムコ	1992.2.7	3500	
ファンタシースター アドベンチャー	ADV	セガ	1992.3.13	3500	182
エイリアンシンドローム	ACT	シムス	1992.3.19	4500	
バスターボール	SPT	リバーヒルソフト	1992.3.20	3800	
モンスターワールドⅡ ドラゴンの罠	ACT	セガ	1992.3.27	3800	182
ハイパー・プロ野球'92	SPT	セガ	1992.4.24	3500	
ジョー・モンタナ フットボール	SPT	セガ	1992.5.22	3800	
ひょっこりひょうたん島 ひょうたん島の大航海	ACT	セガ	1992.5.22	3500	
エアリアルアサルト	SHT	セガ	1992.6.5	3500	
ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	セガ	1992.6.12	3800	
オリンピックゴールド	SPT	セガ	1992.7.24	3800	
炎の闘球児ドッジ弾平	SLG	セガ	1992.8.7	3200	
アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	セガ	1992.8.28	3500	
シャダム・クルセイダー 遙かなる王国	RPG	セガ	1992.9.18	5500	182
ファンタシースター外伝	RPG	セガ	1992.10.16	4500	183
In the wake of VAMPIRE	ACT	シムス	1992.10.23	4500	
バットマンリターンズ	ACT	セガ	1992.10.23	3500	
チャックロック	ACT	セガ	1992.10.30	3500	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	セガ	1992.11.21	3800	
ベア・ナックル	ACT	セガ	1992.11.27	3500	
The GG忍2	ACT	セガ	1992.12.11	3500	
クニちゃんのゲーム天国パート2	ETC	セガ	1992.12.18	3500	183
シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	セガ	1992.12.25	5500	
レミングス	PUZ	セガ	1993.2.5	3500	
ウィンブルドン	SPT	セガ	1993.2.26	3200	
ぷよぷよ	PUZ	セガ	1993.3.19	3500	
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	ACT	セガ	1993.3.26	3800	
ドラえもん ノラのすけの野望	ACT	セガ	1993.4.29	3500	
プロ野球GGリーグ	SPT	セガ	1993.4.29	4500	
Kick&Rush	SPT	シムス	1993.5.28	4500	
シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の覚醒	RPG	セガ	1993.6.25	5500	
トム&ジェリー	ACT	セガ	1993.6.25	3800	
ああ播磨灘	SPT	セガ	1993.7.2	3800	
なぞぷよ（+1パック同梱）	PUZ	セガ	1993.7.23	15800	187
ベア・ナックルⅡ	ACT	セガ	1993.7.23	3800	
ジュラシック・パーク	ACT	セガ	1993.7.30	3800	
GGアレスタⅡ	SHT	セガ	1993.10.1	3800	183
ULTIMATE SOCCER	SPT	セガ	1993.10.29	3800	
ソニック&テイルス	ACT	セガ	1993.11.19	3800	
魔導物語Ⅰ 3つの魔導球	RPG	セガ	1993.12.3	5500	179
なぞぷよ2	PUZ	セガ	1993.12.10	4500	
対戦麻雀 好牌Ⅱ	TAB	セガ	1993.12.17	3800	183
ドナルドダックの4つの秘宝	ACT	セガ	1993.12.17	3800	

タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
フェイスボール2000	ACT	リバーヒルソフト	1993.12.17	4500	
モータルコンバット	ACT	アクレイムジャパン	1993.12.17	4800	
バトルトード	ACT	セガ	1994.1.14	3800	
リディック・ボウ ボクシング	SPT	セガ	1994.1.21	3800	
ウィンターオリンピック	SPT	セガ	1994.2.11	3800	183
バスターファイト	ACT	セガ	1994.2.11	3800	
T2 THE ARCADE GAME	SHT	アクレイムジャパン	1994.2.25	4800	
マクドナルド ドナルドのマジカルワールド	ACT	セガ	1994.3.4	3800	
エコー・ザ・ドルフィン	ACT	セガ	1994.3.11	3800	183
ソニックドリフト	RAC	セガ	1994.3.18	4800	184
幽☆遊☆白書 滅びし者の逆襲	ACT	セガ	1994.3.18	3800	
アラジン	ACT	セガ	1994.3.25	3800	
スクラッチゴルフ	SPT	ビック東海	1994.3.25	4800	
GPライダー	RAC	セガ	1994.4.22	3800	
タントアール	ETC	セガ	1994.4.22	3800	
女神転生外伝 ラストバイブル	RPG	セガ	1994.4.22	5500	
NBA JAM	SPT	アクレイムジャパン	1994.4.29	3800	
魔導物語Ⅱ アルル16歳	RPG	セガ	1994.5.20	5500	
エイリアン3	ACT	アクレイムジャパン	1994.5.27	4500	
ワールドダービー	SLG	CRI	1994.5.27	4980	187
とられてたまるか!?	PUZ	セガ	1994.6.3	3800	
アダムスファミリー	ACT	アクレイムジャパン	1994.6.24	4500	
ロボコップ3	ACT	アクレイムジャパン	1994.6.24	4500	
Jリーグ GGプロストライカー'94	SPT	セガ	1994.7.22	4800	
なぞぷよ アルルのルー	PUZ	セガ	1994.7.29	3800	184
ズール	ACT	インフォコム	1994.7.29	3800	
スマッシュTV	ACT	アクレイムジャパン	1994.7.29	4500	
バートワールド	ACT	アクレイムジャパン	1994.7.29	4500	
コカ・コーラキッド	ACT	セガ	1994.8.5	3800	184
ダイナマイトヘッディー	ACT	セガ	1994.8.5	3800	
ポパイのビーチバレーボール	SPT	テクノスジャパン	1994.8.12	4800	
剣勇伝説YAIBA	ACT	セガ	1994.9.9	3800	
モータルコンバットⅡ 究極神拳	ACT	アクレイムジャパン	1994.9.9	4800	
ダンクキッズ	SPT	セガ	1994.9.16	3800	
T2 ジャッジメント・デイ	ACT	アクレイムジャパン	1994.9.30	4500	
クラッシュ・ダミー スリック坊やの大挑戦	ACT	アクレイムジャパン	1994.9.30	4500	
プロ野球GGリーグ'94	SPT	セガ	1994.9.30	3800	
幽☆遊☆白書2　激闘！七強の戦い	SLG	セガ	1994.9.30	3800	
モルドリアン 光と闇の姉妹	RPG	セガ	1994.10.30	4800	
ソニック&テイルス2	ACT	セガ	1994.11.11	3800	
イチダントアールGG	ETC	セガ	1994.11.25	3800	
餓狼伝説SPECIAL	ACT	タカラ	1994.11.25	4800	
魔導物語Ⅲ 究極女王様	RPG	セガ	1994.11.25	5500	
サムライスピリッツ	ACT	タカラ	1994.12.9	4800	187
テレビアニメ スラムダンク	SLG	バンダイ	1994.12.16	4800	
ぷよぷよ通	PUZ	コンパイル	1994.12.16	3800	
魔法騎士レイアース	RPG	セガ	1994.12.16	4800	
フレッド・カプルスズ ゴルフ	SPT	セガ	1994.12.23	3800	
ミッキーマウス伝説の王国	ACT	セガ	1995.1.13	3800	
ライオンキング	ACT	セガ	1995.1.13	3800	
ぎゃんぶるぱにっく	TAB	セガ	1995.1.27	3800	184
シルヴァンテイル	RPG	セガ	1995.1.27	5500	184
美少女戦士セーラームーンS	ACT	バンダイ	1995.1.27	4800	
エコー・ザ・ドルフィン2	ACT	セガ	1995.2.3	3800	
リスター・ザ・シューティングスター	ACT	セガ	1995.2.17	3800	184
NBA JAM トーナメントエディション	SPT	アクレイムジャパン	1995.2.24	4800	
NFL クォーターバッククラブ'95	SPT	アクレイムジャパン	1995.2.24	4800	
クレヨンしんちゃん　対決！カンタムパニック!!	ETC	バンダイ	1995.2.24	4800	
ロイアルストーン 開かれし時の扉	SLG	セガ	1995.2.24	4800	185
タマ&フレンズ 3丁目公園タマリンピック	ACT	セガ	1995.3.3	3800	
ソニックドリフト2	RAC	セガ	1995.3.17	3800	
SDガンダム WINNER'S HISTORY	SLG	バンダイ	1995.3.24	4800	
ガンスターヒーローズ	ACT	セガ	1995.3.24	3800	
女神転生外伝 ラストバイブルスペシャル	RPG	セガ	1995.3.24	5500	
THE クイズ ギアファイト！	QIZ	セガ	1995.4.7	3800	20, 185
TEMPO Jr.	ACT	セガ	1995.4.28	3800	
テイルスのスカイパトロール	ACT	セガ	1995.4.28	3800	
スーパーコラムス	PUZ	セガ	1995.5.26	3800	185
スターゲイト	PUZ	アクレイムジャパン	1995.5.26	4500	
シャイニング・フォース外伝 FINAL CONFLICT	RPG	セガ	1995.6.30	5800	185
闘え！ プロ野球ツインリーグ	SPT	セガ	1995.7.14	3800	
忍空	RPG	セガ	1995.7.21	4800	
魔法騎士レイアース2 making of magic knight	SLG	セガ	1995.8.4	4800	
鬼神童子ZENKI	ACT	セガ	1995.9.1	4800	
FIFA インターナショナルサッカー	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1995.9.14	4980	
テイルスアドベンチャー	ACT	セガ	1995.9.22	3800	
ギアスタジアム平成版	SPT	ナムコ	1995.10.20	3500	
バットマンフォーエバー	ACT	アクレイムジャパン	1995.10.27	4800	
フォアマンフォーリアル	SPT	アクレイムジャパン	1995.10.27	4800	
ソニックラビリンス	ACT	セガ	1995.11.17	3800	
Jリーグサッカー ドリームイレブン	SPT	セガ	1995.11.24	5500	
魔導物語A　ドキドキばけ〜しょん	RPG	コンパイル	1995.11.24	5500	187
野茂英雄のワールドシリーズベースボール	SPT	セガ	1995.12.1	4800	
ゴジラ 怪獣大進撃	SLG	セガ	1995.12.8	5500	
スーパー桃太郎電鉄Ⅲ	TAB	ハドソン	1995.12.15	5800	
忍空2	ACT	セガ	1995.12.22	4800	
ルナ さんぽする学園	RPG	ゲームアーツ	1996.1.12	5800	187
ばくばくアニマル	PUZ	セガ	1996.1.26	3800	
怪盗セイント・テール	ETC	セガ	1996.3.29	4800	
バーチャファイターMini	ACT	セガ	1996.3.29	4800	185
ドラえもん ワクワクポケットパラダイス	ETC	セガ	1996.4.26	4800	
ねこ大すき！	SLG	セガ	1996.7.19	4800	
パズルボブル	PUZ	タイトー	1996.8.2	4800	187
GGポートレートゆうきあきら	ETC	セガ	1996.11.1	3800	
GGポートレートぱいちぇん	ETC	セガ	1996.11.22	3800	
パンツァードラグーンMini	SHT	セガ	1996.11.22	4800	
ペット倶楽部いぬ大好き！	SLG	セガ	1996.12.6	4800	185
Gソニック	ACT	セガ	1996.12.13	4800	

セガサターン

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
バーチャファイター		ACT	セガ	1994.11.22	8800	208, 218
ワンチャイコネクション		ADV	セガ	1994.11.22	7800	208
MYST		ADV	サンソフト	1994.11.22	7800	
TAMA		ACT	タイムワーナーインタラクティブ	1994.11.22	5800	
麻雀悟空　天竺		TAB	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1994.11.22	5800	
ゲイルレーサー		RAC	セガ	1994.12.2	6800	
真説・夢見館　扉の奥に誰かが…		ADV	セガ	1994.12.2	7800	
クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜		ACT	セガ	1994.12.9	4800	208
ビクトリーゴール		SPT	セガ	1995.1.20	6800	
ゴータ　イスマイリア戦役		SLG	セガ	1995.1.27	6800	
PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜		SPT	セガ	1995.2.24	8800	
RAMPO	*14	ADV	セガ	1995.2.24	7800	
アイドル雀士スーチーパイSpecial		TAB	ジャレコ	1995.2.24	6900	
上海　万里の長城	*1	PUZ	サンソフト	1995.2.24	6800	
ボボイッとへべれけ		PUZ	サンソフト	1995.3.3	6000	
パンツァードラグーン		SHT	セガ	1995.3.10	6800	208
麻雀厳流島		TAB	アスキー	1995.3.10	6800	
ダイダロス		SHT	セガ	1995.3.24	6800	
EMIT Vol.1 〜時の迷子〜		ETC	光栄	1995.3.25	8800	
サイドポケット2〜伝説のハスラー〜		TAB	データイースト	1995.3.31	6800	
EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜		ETC	光栄	1995.4.1	8800	
EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜		ETC	光栄	1995.4.1	8800	
デイトナUSA		RAC	セガ	1995.4.1	6800	208
柿木将棋		TAB	アスキー	1995.4.14	7800	
アイルトン・セナ パーソナルトーク 〜Message for the future〜		ETC	セガ	1995.4.28	8800	
ヴァーチャル ハイドライド		RPG	セガ	1995.4.28	5800	208
輝水晶伝説アスタル		ACT	セガ	1995.4.28	5800	209
三國志Ⅳ	*1	SLG	光栄	1995.4.28	14800	
極上パロディウスだ！DELUXE PACK		SHT	コナミ	1995.5.19	5800	
グランチェイサー		RAC	セガ	1995.5.26	5800	
スーパーリアル麻雀PV	*15	TAB	セタ	1995.5.26	8800	220
完全中継プロ野球　グレイテストナイン		SPT	セガ	1995.5.26	5800	209
バトルモンスターズ	*14	ACT	ナグザット	1995.6.2	5800	
ゲームの達人		TAB	サンソフト	1995.6.9	8900	
制服伝説　プリティファイターX	*14	ACT	イマジニア	1995.6.16	7800	
デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ		TAB	KAZe	1995.6.23	5800	220
ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜	*14	RPG	セガ	1995.6.23	5800	
新・忍伝	*14	ACT	セガ	1995.6.30	4800	209
ダークシード	*14	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	1995.7.7	5800	
平成天才バカボン　すすめ！バカボンズ		PUZ	ゼネラル・エンタテイメント	1995.7.7	4800	
バーチャファイターリミックス		ACT	セガ	1995.7.14	3400	218
学校の怪談		ADV	セガ	1995.7.14	5800	
バーチャルバレーボール		SPT	イマジニア	1995.7.21	7800	
リグロードサーガ		SLG	セガ	1995.7.21	5800	
熱血親子		ACT	テクノソフト	1995.7.21	5800	
Dの食卓	*1	ADV	アクレイムジャパン	1995.7.28	8800	
THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜	*15	ETC	ソシエッタ代官山	1995.7.28	6800	
クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜		ACT	セガ	1995.7.28	4800	
ゆみみみっくすREMIX		ADV	ゲームアーツ	1995.7.28	5800	
実況パワフルプロ野球'95開幕版		SPT	コナミ	1995.7.28	5800	
レースドライビン		RAC	タイムワーナーインタラクティブ	1995.8.4	5800	
麻雀海岸物語 〜麻雀狂時代　セクシーアイドル編〜	*14	TAB	マイクロネット	1995.8.4	6800	
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	*15	TAB	アスク講談社	1995.8.11	7800	
ウイニングポストEX		ETC	光栄	1995.8.11	6800	
シャイニング・ウィズダム		RPG	セガ	1995.8.11	5800	
ストリートファイター　リアルバトル オン フィルム		ACT	カプコン	1995.8.11	5800	
テレビアニメ　スラムダンク　I Love Basketball		SPT	バンダイ	1995.8.11	6800	
学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!		ADV	カプコン	1995.8.11	4980	
水滸演武		ACT	データイースト	1995.8.11	5800	
卒業Ⅱ　ネオ・ジェネレーション	*14	SLG	リバーヒルソフト	1995.8.11	6800	
AI将棋		TAB	ソフトバンク／サムシンググッド	1995.8.25	6800	
ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード		SPT	ヒューマン	1995.8.25	6800	
球転界		TAB	テクノソフト	1995.8.25	5800	
魔法騎士レイアース		RPG	セガ	1995.8.25	4800	209
実戦麻雀		TAB	イマジニア	1995.9.1	6800	
レイヤーセクション	*1	SHT	タイトー	1995.9.14	5800	
将棋まつり		TAB	セタ	1995.9.15	9200	
ブレイクスルー	*14	PUZ	翔泳社／BMGビクター	1995.9.22	5800	
ブルー・シカゴ・ブルース		ADV	リバーヒルソフト	1995.9.22	7800	
マスターズ 〜遥かなるオーガスタ3〜		SPT	T&Eソフト	1995.9.22	5800	
ワールドアドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜		SLG	セガ	1995.9.22	7800	209
QUANTUM GATE Ⅰ 〜悪魔の序章〜	*14	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	1995.9.29	5800	
アイドル雀士スーチーパイRemix	*15	TAB	ジャレコ	1995.9.29	6900	220
ウイングアームズ 〜華麗なる撃墜王〜		SHT	セガ	1995.9.29	5800	
ゴールデンアックス・ザ・デュエル		ACT	セガ	1995.9.29	5800	209
シムシティ2000		SLG	セガ	1995.9.29	5800	
スチームギア★マッシュ		SHT	タカラ	1995.9.29	5800	
メタルファイター♥MIKU		ADV	ビクターエンタテインメント	1995.9.29	6800	
永世名人		TAB	コナミ	1995.9.29	5300	
出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK		SHT	コナミ	1995.9.29	5800	
信長の野望・天翔記		SLG	光栄	1995.9.29	9800	
天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	*15	QIZ	ユーメディア	1995.9.29	7800	
宝魔ハンターライム　Perfect Collection	*14	ETC	アスミック	1995.9.29	8800	
魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ	*14	TAB	イマジニア	1995.9.29	7800	
ゲームの鉄人　THE上海		PUZ	サンソフト	1995.10.13	6800	
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.1（サラ・ブライアント）		ETC	セガ	1995.10.13	1280	219
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.2（ジャッキー・ブライアント）		ETC	セガ	1995.10.13	1280	
X JAPAN Virtual Shock 001		ADV	セガ	1995.10.20	6800	
キング・オブ・ボクシング		SPT	ビクターエンタテインメント	1995.10.20	5800	
サンダーストーム＆ロードブラスター		ACT	エクセコ・デベロップメント	1995.10.20	6800	
ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜	*15	TAB	ソネット・コンピュータエンタテイメント	1995.10.20	6800	
「古都物語」そのⅠ		ETC	CRI	1995.10.27	5800	
サイコトロン	*14	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	1995.10.27	5800	
アメリカ横断ウルトラクイズ		QIZ	ビクターエンタテインメント	1995.10.27	5800	

*1：廉価版あり（サタコレ版含む）　*14：18歳以上推奨　*15：X指定（18歳未満禁止）

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
セガ インターナショナル ビクトリーゴール		SPT	セガ	1995.10.27	4800	
バーチャルオープンテニス		SPT	イマジニア	1995.10.27	7800	
ハングオンGP'95		RAC	セガ	1995.10.27	5800	
ぷよぷよ通	*1	PUZ	コンパイル	1995.10.27	4800	
プリンセスメーカー2	*1	SLG	マイクロキャビン	1995.10.27	7800	
結婚前夜		ETC	小学館プロダクション	1995.10.27	2000	
F-1 ライブインフォメーション		RAC	セガ	1995.11.2	5800	
ただいま惑星開拓中!		SLG	アルトロン	1995.11.3	5800	
ばくばくアニマル ～世界飼育係選手権～	*1	PUZ	セガ	1995.11.10	4800	
峠KING THE SPIRITS		RAC	アトラス	1995.11.10	5800	
レイマン		ACT	UBIソフト	1995.11.17	5800	
おーちゃんのお絵かきロジック		PUZ	サンソフト	1995.11.17	4900	
ドラゴンボールZ 真武闘伝		ACT	バンダイ	1995.11.17	6800	
戦略将棋		TAB	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1995.11.17	6800	
野茂英雄ワールドシリーズベースボール		SPT	セガ	1995.11.17	5800	
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.3(結城晶)		ETC	セガ	1995.11.17	1280	
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.4(パイ・チェン)		ETC	セガ	1995.11.17	1280	
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM		ACT	カプコン	1995.11.22	5800	
オフワールド・インターセプター エクストリーム		ACT	BMGビクター	1995.11.22	5800	
ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ		ACT	サンソフト	1995.11.22	5800	
ぱっぱらぱおーん		PUZ	エコールソフトウェア	1995.11.22	4800	
燃えろ!!プロ野球'95 ダブルヘッダー		SPT	ジャレコ	1995.11.22	5800	
シュトラール～秘められし七つの光～		ETC	メディアエンターテイメント	1995.11.24	4800	
スーパーリアル麻雀グラフィティ	*15	TAB	セタ	1995.11.24	8800	
バーチャコップ		SHT	セガ	1995.11.24	5800	210
金沢将棋		TAB	セタ	1995.11.24	7900	
闘神伝S		ACT	タカラ/セガ	1995.11.24	5800	219
NBA JAM トーナメントエディション		SPT	アクレイムジャパン	1995.12.1	5800	
バーチャファイター2	*1	ACT	セガ	1995.12.1	6800	210,218
爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX		QIZ	吉本興業	1995.12.1	5800	
バグ!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ		ACT	セガ	1995.12.8	5800	
ハットトリックヒーローS		SPT	タイトー	1995.12.8	5800	
ファーザー・クリスマス		ETC	ギャガ・コミュニケーションズ	1995.12.8	5800	
日灼けの想い出+姫くり		PUZ	やのまん	1995.12.8	5800	
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.5(ウルフ・ホークフィールド)		ETC	セガ	1995.12.8	1280	
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.6(ラウ・チェン)		ETC	セガ	1995.12.8	1280	
DX人生ゲーム	*1	TAB	タカラ	1995.12.15	5800	
ガンバード		SHT	アトラス	1995.12.15	5800	
ザ・ハイパーゴルフ ～デビルズコース～		SPT	ビック東海	1995.12.15	5800	
ダライアス外伝		SHT	タイトー	1995.12.15	5800	220
ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま		PUZ	コナミ	1995.12.15	5800	
マジカルドロップ		PUZ	データイースト	1995.12.15	5800	220
海底大戦争		SHT	イマジニア	1995.12.15	6800	
結婚 ～Marriage～		SLG	小学館プロダクション	1995.12.15	6800	
湾岸デッドヒート		RAC	パック・イン・ビデオ	1995.12.15	6800	
EMIT バリューセット		ETC	光栄	1995.12.15	15800	
クロックワークナイト ペパルーチョの福袋		ACT	セガ	1995.12.15	6800	
QUOVADIS		SLG	グラムス	1995.12.21	6800	
ゴジラ ―列島震撼―		SLG	セガ	1995.12.22	5800	
テーマパーク		SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1995.12.22	5800	
バーチャレーシング セガサターン		RAC	タイムワーナーインタラクティブ	1995.12.22	5800	
ブラックファイアー		SHT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1995.12.22	5800	
機動戦士ガンダム	*1	ACT	バンダイ	1995.12.22	6800	
北斗の拳		ADV	バンプレスト	1995.12.22	5800	
真・女神転生 デビルサマナー	*1, *2	RPG	アトラス	1995.12.25	6800	220
ウィザーズハーモニー		SLG	アークシステムワークス	1995.12.29	4900	
カオスコントロール		SHT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1995.12.29	5800	
セガラリー・チャンピオンシップ		RAC	セガ	1995.12.29	5800	210
プロ麻雀 極S	*1	TAB	アテナ	1996.1.12	5800	
麻雀狂時代 コギャル放課後編		TAB	マイクロネット	1996.1.12	8800	
クリーチャー・ショック		SHT	データイースト	1996.1.19	6800	
必殺パチンココレクション		TAB	サンソフト	1996.1.19	6800	
ガーディアンヒーローズ		ACT	セガ	1996.1.26	5800	210
ストリートファイターZERO		ACT	カプコン	1996.1.26	5800	
でろーんでろでろ		PUZ	テクモ	1996.1.26	5800	
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.7(舜帝)		ETC	セガ	1996.1.26	1280	
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.8(リオン・ラファール)		ETC	セガ	1996.1.26	1280	
NINKU―忍空― ～強気な奴等の大激突!～		ACT	セガ	1996.2.2	5800	
リターン・トゥ・ゾーク		ADV	バンダイビジュアル	1996.2.2	5800	
松方弘樹のワールドフィッシング		SPT	メディアクエスト	1996.2.2	5800	
PDウルトラマンリンク		PUZ	バンダイ	1996.2.9	6800	
天地無用!魅御理温泉 湯けむりの旅		ADV	ユーメディア	1996.2.9	8900	
デスマスク		ADV	バンタンインターナショナル電脳工場	1996.2.16	8800	
ロボ・ピット		ACT	アルトロン	1996.2.16	5800	
サイベリア		ADV	インタープレイ	1996.2.16	6500	
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!		SLG	セガ	1996.2.23	6800	210
アローン・イン・ザ・ダーク2		ADV	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1996.2.23	5800	
ヴァンパイアハンター		ACT	カプコン	1996.2.23	6800	
おまかせ!退魔業(セイバーズ)		ADV	セガ	1996.2.23	5800	
くるりんPA!		PUZ	スカイ・シンク・システム	1996.2.23	3980	
サンダーホークⅡ		SHT	ビクターエンタテインメント	1996.2.23	6800	
シーバスフィッシング	*1	SPT	ビクターエンタテインメント	1996.2.23	6800	
ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	*3	SHT	リバーヒルソフト	1996.2.23	5800	
ロジックパズル レインボータウン		PUZ	ヒューマン	1996.2.23	5800	
四柱推命ピタグラフ		ETC	データム・ポリスター	1996.2.23	5800	
提督の決断Ⅱ		SLG	光栄	1996.2.23	10800	
料理の鉄人 キッチンスタジアムツアー		ETC	HAMLET(博報堂)	1996.2.23	5000	
ゴータⅡ 天空の騎士		SLG	光栄	1996.3.1	6800	
media ROMancer/浅倉大介		ETC	ファンハウス	1996.3.1	5800	
ザ・タワー		SLG	オープンブック	1996.3.1	6800	
新世紀エヴァンゲリオン		ADV	セガ	1996.3.1	5800	210
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.9(影丸)		ETC	セガ	1996.3.1	1280	
バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.10(ジェフリー・マクワイルド)		ETC	セガ	1996.3.1	1280	
ザ・ホード		SLG	BMGビクター	1996.3.8	5800	
ロードランナー レジェンド・リターンズ		PUZ	パトラ	1996.3.8	5800	
麻雀ハイパーリアクションR	*15	TAB	サミー工業	1996.3.8	6800	
FIFAサッカー'96		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1996.3.15	5800	
ガングリフォン THE EURASIAN CONFLICT	*1	SHT	ゲームアーツ	1996.3.15	5800	221
ZORK・I		ADV	翔泳社	1996.3.15	5800	

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
アイドル麻雀ファイナルロマンスR	*2,*15	TAB	アスク講談社	1996.3.15	8800	
ゲームの達人2		TAB	サンソフト	1996.3.15	8900	
ストリートファイターⅡムービー		ETC	カプコン	1996.3.15	6800	
ドラえもん のび太と復活の星		ACT	エポック社	1996.3.15	5800	
バーチャルカジノ		ETC	ダットジャパン	1996.3.15	5800	
フィッシング甲子園		SPT	キングレコード	1996.3.15	6800	
ブレインバトルQ		QIZ	クレフ	1996.3.15	4800	
リンクル・リバー・ストーリー		ACT	セガ	1996.3.15	5800	
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル		SLG	セガ	1996.3.15	4800	
毎日替わるクイズ番組 クイズ365		QIZ	OZクラブ	1996.3.15	6800	
ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～		ETC	MIZUKI	1996.3.22	5800	
マイ・ベスト・フレンズ	*15	PUZ	アトラス	1996.3.22	6800	
ウイニングポスト2		ETC	光栄	1996.3.22	9800	
エアーマネジメント'96	*1	SLG	光栄	1996.3.22	8800	
ハイオクタン		RAC	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1996.3.22	5800	
パンツァードラグーン ツヴァイ		SHT	セガ	1996.3.22	5800	211
空想科学世界ガリバーボーイ		RPG	ハドソン	1996.3.22	6800	
水滸演武～風雲再起～		ACT	データイースト	1996.3.22	5800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95		ACT	SNK	1996.3.28	7800	221, 230
ホラーツアー		ADV	オー・シー・シー	1996.3.29	5800	
NFLクォーターバッククラブ'96		SPT	アクレイムジャパン	1996.3.29	5800	
ワールドカップゴルフ・イン・ハイアットドラドビーチ		SPT	ソフトビジョンインターナショナル	1996.3.29	5800	
アンジェリークSpecial	*2	SLG	光栄	1996.3.29	7800	
ぐっすんおよよS		PUZ	エクシングエンタテイメント	1996.3.29	6800	
グラディウスDELUXE PACK		SHT	コナミ	1996.3.29	5800	
ゲックス		ACT	BMGビクター	1996.3.29	5800	
スナッチャー		ADV	コナミ	1996.3.29	5800	
ドラゴンフォース	*1	RPG	セガ	1996.3.29	5800	211
バーチャフォトスタジオ	*15	SLG	アクレイムジャパン	1996.3.29	6800	
ビクトリーゴール'96		SPT	セガ	1996.3.29	5800	211
モータルコンバットⅡ完全版	*15	ACT	アクレイムジャパン	1996.3.29	5800	
ルパン三世 ザ・マスターファイル		ETC	MIZUKI	1996.3.29	5800	
三國志英傑伝	*2	SLG	光栄	1996.3.29	8800	
信長の野望リターンズ		SLG	光栄	1996.3.29	5800	
超兄貴 ～究極…男の逆襲～	*14	SHT	メサイヤ	1996.3.29	5800	
麻雀天使エンジェルリップス	*15	TAB	日本システム	1996.3.29	6800	
麻雀同級生Special	*2,*15	TAB	メイクソフトウェア	1996.3.29	5800	
2度あることはサンドア～ル	*1	ETC	CRI	1996.4.5	5800	
ゲームウェア		ETC	ゼネラル・エンタテイメント	1996.4.5	1980	
きゃんきゃんバニー・プルミエール	*1,*15	SLG	キッド	1996.4.5	5800	
七つの秘館	*1	ADV	光栄	1996.4.5	7800	
鉄球 ～TRUE PINBALL～		TAB	ギャガ・コミュニケーションズ	1996.4.5	5800	
3×3EYES ～吸精公主～		ADV	日本クリエイト	1996.4.19	7300	
エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood		PUZ	サミー工業	1996.4.19	5800	
タイタンウォーズ		SHT	BMGビクター	1996.4.19	5800	
大冒険 セントエルモスの奇跡		RPG	パイ	1996.4.19	6800	
トア ～精霊王紀伝～		RPG	セガ	1996.4.26	5800	211
アイドル雀士スーチーパイⅡ	*15	TAB	ジャレコ	1996.4.26	7800	231
アイレム アーケードクラシックス		ETC	アイマックス	1996.4.26	5800	
ゲン ウォー		ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1996.4.26	5800	
ジョニー・バズーカ		ACT	ソフトビジョンインターナショナル	1996.4.26	6800	
レボリューションX		SHT	アクレイムジャパン	1996.4.26	5800	
ロックマンX3		ACT	カプコン	1996.4.26	5800	
首領蜂		SHT	アトラス	1996.4.26	5800	
真・女神転生デビルサマナー悪魔全書		ETC	アトラス	1996.4.26	2900	
爆れつハンター		ADV	アイマックス	1996.4.26	8800	
美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック		ETC	BMGビクター/翔泳社	1996.4.26	5300	
野々村病院の人々	*15	ADV	エルフ	1996.4.26	6800	221
ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	*15	TAB	ソネット・コンピュータエンタテイメント	1996.5.3	5800	
キュービックギャラリー		ETC	ウイネット	1996.5.17	5800	
スーパーリアル麻雀PⅥ	*15	TAB	セタ	1996.5.17	8800	
慶応遊撃隊 活劇編		ACT	ビクターエンタテインメント	1996.5.17	5800	
FADEリメイク! エンブレム・オブ・ジャスティス		SLG	やのまん	1996.5.24	6300	
SEGA AGES VOL.1/宿題がタントア～ル		ETC	セガ	1996.5.24	4800	
メタルブラック	*1	SHT	ビング	1996.5.24	5800	
ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅		ETC	メディアクエスト	1996.5.24	6800	
実戦 パチスロ必勝法!3		TAB	サミー工業	1996.5.24	6800	
ウィザードリィⅥ&Ⅶコンプリート		RPG	データイースト	1996.5.31	6800	
ソード&ソーサリー	*1	RPG	マイクロキャビン	1996.5.31	6800	
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	*1	ACT	バンダイ	1996.5.31	5800	
DEFCON5		ADV	マルチソフト	1996.6.7	5800	
ハイパーリヴァーシオン		ACT	テクノソフト	1996.6.7	5800	
ダライアスⅡ		SHT	タイトー	1996.6.7	5800	
ナイトストライカーS		SHT	ビング	1996.6.14	5800	
ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム		TAB	アスク講談社	1996.6.14	5800	
疾風魔法大作戦		SHT	ギャガ・コミュニケーションズ	1996.6.14	5800	
痛快!スロットシューティング		PUZ	BMGビクター/翔泳社	1996.6.14	5500	
犯行写真 ～縛られた少女たちの見たモノは?～		ADV	イマジニア	1996.6.14	6800	
ザ・メイキング・オブ・ナイトゥルース		ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	1996.6.28	2480	
ストライカーズ1945		SHT	アトラス	1996.6.28	5800	
ライズ オブ ザ ロボット2		ACT	アクレイムジャパン	1996.6.28	5800	
井出洋介名人の新実戦麻雀		TAB	カプコン	1996.6.28	4800	
餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―		ACT	SNK	1996.6.28	6800	
月花霧幻譚 TORICO		ADV	セガ	1996.6.28	6800	211
大牌砦(だいとりで)		PUZ	メトロ	1996.6.28	5800	
誕生S ～Debut～		SLG	NECインターチャネル	1996.6.28	6800	
必殺!		ACT	バンダイビジュアル	1996.6.28	5800	
裸兄弟劇場第一巻 麻雀篇		TAB	ユーメディア	1996.6.28	5800	
ゲームウェア2号		ETC	ゼネラル・エンタテイメント	1996.7.5	1980	
NiGHTS(ナイツ)	*1, *4	ACT	セガ	1996.7.5	5800	211
ソニックウイングス スペシャル		SHT	メディアクエスト	1996.7.5	7800	
一発逆転 ～ギャンブルキングへの道～		ADV	BMGビクター	1996.7.5	5800	
アクアゾーン for SEGASATURN		SLG	オープンブック9003	1996.7.12	5800	
ワイプアウト		RAC	ソフトバンク	1996.7.12	5800	
アクアワールド海美物語		SLG	増田屋コーポレーション	1996.7.12	5800	
デカスリート	*1	SPT	セガ	1996.7.12	5800	212
デスストロットル 隔絶都市からの脱出		RAC	メディアクエスト	1996.7.12	5800	

*1:廉価版あり(サタコレ版含む) *2:特別版あり(限定版含む) *3:対戦ケーブル同梱版あり *4:マルチコントローラ同梱版あり *14:18歳以上推奨 *15:X指定(18歳未満禁止)

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
ピンボールグラフィティ		TAB	パック・イン・ビデオ	1996.7.12	6800	
グレイテストナイン'96		SPT	セガ	1996.7.19	5800	
サターンボンバーマン	*1,*2	ACT	ハドソン	1996.7.19	6800	
ときめきメモリアル ~forever with you~ (デラックス版)	*2	SLG	コナミ	1996.7.19	6800	221
昇龍三國演義		SLG	イマジニア	1996.7.19	6800	
麻雀狂時代 セブアイランド'96		TAB	マイクロネット	1996.7.19	8800	
バーチャファイターキッズ		ACT	セガ	1996.7.26	5800	219
パズルボブル2X	*1	PUZ	タイトー	1996.7.26	5800	
プラドルDISC Vol.1 木下優		ETC	Sada Soft	1996.7.26	3000	
ロードラッシュ		RAC	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1996.7.26	5800	
時空探偵DD ~幻のローレライ~		ADV	アスキー	1996.7.26	6800	
ビッグハート ベースボール		SPT	アクレイムジャパン	1996.8.2	5800	
ボディスペシャル264		PUZ	やのまん	1996.8.2	6800	
激烈パチンカーズ		TAB	BMGビクター	1996.8.2	5800	
ギャルジャン	*15	TAB	童	1996.8.9	6800	
ナイトゥルース 闇の扉	*14	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	1996.8.9	6800	
SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー	*5	SHT	セガ	1996.8.9	3800	
アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	*1	RPG	サンソフト	1996.8.9	6500	
クロックワークス		PUZ	徳間書店	1996.8.9	5800	
サイバードール	*1,*14	RPG	アイマックス	1996.8.9	6800	
タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.		ACT	タイトー	1996.8.9	5800	
デスクリムゾン		SHT	エコールソフトウェア	1996.8.9	5800	221
プレイボーイカラオケ Vol.1	*15	ETC	ビック東海	1996.8.9	5800	
プレイボーイカラオケ Vol.2	*15	ETC	ビック東海	1996.8.9	5800	
マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96		SPT	BMGビクター	1996.8.9	4800	
レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム		SPT	アクレイムジャパン	1996.8.9	5800	
ワールドヒーローズパーフェクト		ACT	SNK	1996.8.9	5800	
新型くるりんPA!		PUZ	スカイ・シンク・システム	1996.8.9	4800	
神秘の世界エルハザード		ADV	パイオニアLDC	1996.8.9	6900	
同級生 if	*14	SLG	NECインターチャネル	1996.8.9	7800	
3D レミングス		PUZ	イマジニア	1996.8.23	6800	
ジャパン スーパーバス クラシック'96		SPT	ナグザット	1996.8.23	6800	
トーナメント・リーダー		SPT	ビクターエンタテインメント	1996.8.23	5800	
駿才 ~競馬データSTABLE~		ETC	ナグザット	1996.8.23	8800	
特捜機動隊ジェイスワット		SHT	バンプレスト	1996.8.23	5800	
本格プロ麻雀 徹萬スペシャル	*1	TAB	ナグザット	1996.8.23	5800	
ストライカー'96		SPT	アクレイムジャパン	1996.8.30	5800	
アーサーとアスタロトの謎魔界村		PUZ	カプコン	1996.8.30	5800	
イエロー・ブリック・ロード		ADV	アクレイムジャパン	1996.8.30	5800	
エイリアントリロジー		ACT	アクレイムジャパン	1996.8.30	5800	
オリンピックサッカー		SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	1996.8.30	5800	
ダークセイバー		RPG	クライマックス	1996.8.30	5800	
テトリスプラス		PUZ	ジャレコ	1996.8.30	5800	
ファイティングバイパーズ		ACT	セガ	1996.8.30	6800	212, 219
プラドルDISC Vol.2 内山美紀		ETC	Sada Soft	1996.8.30	3000	
湾岸デッドヒート+リアルアレンジ		RAC	パック・イン・ビデオ	1996.8.30	6800	
ハートビートスクランブル		SLG	イマジニア	1996.9.6	6800	
鋼鉄霊域 (スティールダム)	*3	ACT	テクノソフト	1996.9.6	5800	
天地を喰らうII 赤壁の戦い		ACT	カプコン	1996.9.6	5800	
ウルトラマン図鑑		ETC	講談社	1996.9.13	6800	
エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょに い・た・い in Hawaii		PUZ	サミー工業	1996.9.13	5800	
ポリスノーツ		ADV	コナミ	1996.9.13	6800	
ストリートファイターZERO2		ACT	カプコン	1996.9.14	5800	
デストラクションダービー		ACT	ソフトバンク	1996.9.20	5800	
SEGA AGES/アウトラン		RAC	セガ	1996.9.20	3800	
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	*1	RAC	セガ	1996.9.20	5800	
リアルバウト餓狼伝説		ACT	SNK	1996.9.20	8800	
機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー		ACT	バンダイ	1996.9.20	4800	221
SEGA AGES/アフターバーナーII		SHT	セガ	1996.9.27	3800	
ギャルズパニックSS		ACT	毎日コミュニケーションズ	1996.9.27	6800	
グッドアイランドカフェ・飯島愛		ETC	インナーブレイン	1996.9.27	5000	
サクラ大戦	*1,*2	ADV	セガ	1996.9.27	6800	205, 212
サンダーフォース ゴールドパック1		SHT	テクノソフト	1996.9.27	4800	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま		PUZ	コナミ	1996.9.27	5800	
プラドルDISC Vol.3 大島朱美		ETC	Sada Soft	1996.9.27	3000	
ホーンテッド カジノ	*15	ETC	ソシエッタ代官山	1996.9.27	7900	
マジカルドロップ2		PUZ	セガ	1996.9.27	5800	
めざせアイドル☆スター! 夏色メモリーズ 麻雀編	*14	TAB	シャー・ロック	1996.9.27	6800	
奥寺康彦の世界を目指せ!サッカーキッズ 入門編		ETC	富士通パレックス	1996.9.27	4800	
三國志V	*2	SLG	光栄	1996.9.27	9800	
女子高生の放課後…ぷくんパ		PUZ	アテナ	1996.9.27	4980	
闘神伝URA		ACT	タカラ	1996.9.27	5800	
麻雀四姉妹 若草物語	*15	TAB	ナグザット	1996.9.27	8800	
サターンボンバーマン XBAND対応通信対戦版		ACT	ハドソン	1996.9.27	2800	
アクチャーサッカー		SPT	ナグザット	1996.10.4	5800	
ゲームウェア3号		ETC	ゼネラル・エンタテイメント	1996.10.4	1980	
ターフウィンド'96 ~武豊 競走馬育成ゲーム~		ETC	ジャレコ	1996.10.4	6800	
ウイニングポスト2 プログラム'96		ETC	光栄	1996.10.4	6800	
エターナルメロディ		SLG	メディアワークス	1996.10.4	5800	
平和パチンコ総進撃		TAB	ナグザット	1996.10.4	7800	
麻雀大会II Special		TAB	光栄	1996.10.4	6800	
ブレインデッド13		ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	1996.10.10	6500	
南の島にブタがいた ルーカスの大冒険		PUZ	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1996.10.10	5800	
本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン		TAB	ビデオシステム	1996.10.10	7800	
オラクルの宝石		PUZ	サンソフト	1996.10.18	5980	
ぎゅわんぶらあ自己中心派 トーキョーマージャンランド	*1	TAB	ゲームアーツ	1996.10.18	6800	
マイティヒット ~Mighty Hits~		SHT	アルトロン	1996.10.18	5800	
ラングリッサーIII	*1	SLG	メサイヤ	1996.10.18	6200	
BATSUGUN		STG	バンプレスト	1996.10.25	5800	
ルナ シルバースターストーリー	*6	RPG	角川書店	1996.10.25	6800	
シェルショック		SHT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1996.10.25	5800	
スターファイター3000		SHT	イマジニア	1996.10.25	6800	
マスターオブモンスターズ~ネオ・ジェネレーションズ		SLG	東芝EMI	1996.10.25	6800	
ワールドシリーズベースボールII		SPT	セガ	1996.10.25	5800	
LULU		ETC	セガ	1996.11.1	4800	
セクシーパロディウス		SHT	コナミ	1996.11.1	4800	
パップ・ブリーダー		SLG	サイ・メイト	1996.11.1	5800	
伝説のオウガバトル		SLG	リバーヒルソフト	1996.11.1	5800	
メイキング・オブ・ナイトゥルースII ボイスコレクション		ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	1996.11.8	2480	

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	*7	ACT	SNK	1996.11.8	5800	
リグロードサーガ2		SLG	セガ	1996.11.8	5800	212
アースワーム・ジム2		ACT	タカラ	1996.11.11	5800	
デジタルピンボール ネクロノミコン		TAB	KAZe	1996.11.15	5800	
プリクラ大作戦		ACT	アトラス	1996.11.15	6800	
上海 Great Moments		PUZ	サンソフト	1996.11.15	6500	
風水先生		SLG	博報堂	1996.11.15	5800	222
アイアンマン/XO		ACT	アクレイムジャパン	1996.11.22	5800	
NFLクォーターバッククラブ97		SPT	アクレイムジャパン	1996.11.22	5800	
トライラッシュデッピー		ACT	日本クリエイト	1996.11.22	5800	
カオスコントロール リミックス		SHT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1996.11.22	4800	
クリスマスナイツ 冬季限定版		ACT	セガ	1996.11.22	1500	17
バーチャコップ2		SHT	セガ	1996.11.22	5800	
ハイパーデュエル		SHT	テクノソフト	1996.11.22	5800	
フィスト		ACT	イマジニア	1996.11.22	6800	
月下の棋士 王竜戦		TAB	バンプレスト	1996.11.22	5800	
戦国ブレード		SHT	アトラス/彩京	1996.11.22	6800	222
ブラッドファクトリー	*14	ACT	インタープレイ/エレクトロニック・アーツ・ビクター	1996.11.29	5800	
ズーブ		PUZ	メディアクエスト	1996.11.29	4800	
ビクトリーゴール WORLD WIDE edition		SPT	セガ	1996.11.29	5800	
プラドルDISC特別編 コスプレイヤーズ		ETC	Sada Soft	1996.11.29	3800	
銀河英雄伝説		SLG	徳間書店	1996.11.29	5800	
西暦1999 ファラオの復活	*14	ACT	BMGビクター	1996.11.29	5800	222
太閤立志伝II	*1, *2	SLG	光栄	1996.11.29	7800	
対局将棋 極II		TAB	毎日コミュニケーションズ	1996.11.29	6800	
探偵神宮寺三郎 ~未完のルポ~		ADV	データイースト	1996.11.29	5800	
電脳戦機バーチャロン		ACT	セガ	1996.11.29	5800	212
美少女戦士セーラームーン スーパーズ Various Emotion		ACT	エンジェル	1996.11.29	5800	
サンダーフォース ゴールドパック2		SHT	テクノソフト	1996.12.6	4800	
スーパーパズルファイターIIX		PUZ	カプコン	1996.12.6	5800	
ステークスウィナー GI完全制覇への道		ETC	ザウルス	1996.12.6	5800	
バトルバ		ACT	日本ビクター	1996.12.6	5800	198, 222
マジックカーペット	*4	SHT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1996.12.6	5800	
機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者		ACT	バンダイ	1996.12.6	4800	
皇龍三國演義		SLG	エクシングエンタテイメント	1996.12.6	5800	
世界の車窓から[I]スイス編~アルプス登山鉄道の旅~		ETC	富士通	1996.12.6	4800	
エネミー・ゼロ	*1	ADV	ワープ	1996.12.13	6800	222
スペースインベーダー		SHT	タイトー	1996.12.13	3980	
タクティクスオウガ		SLG	リバーヒルソフト	1996.12.13	5800	
ディスクワールド		ADV	メディアエンターテイメント	1996.12.13	5800	
バトルアスリーテス 大運動会		SLG	インクリメントP	1996.12.13	5800	
ファンキーファンタジー		SLG	吉本興業	1996.12.13	5800	222
メルティランサー ~銀河少女警察2086~	*2	SLG	イマジニア	1996.12.13	5800	
実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~		SHT	コナミ	1996.12.13	4800	
出世麻雀 大接待		TAB	キングレコード	1996.12.13	5800	
大戦略パック		SLG	セガ	1996.12.13	5800	
パンツァードラグーンI&II		SHT	セガ	1996.12.13	5800	
DX日本特急旅行ゲーム		TAB	タカラ	1996.12.20	5800	
m ~君を伝えて~		SLG	ネクサスインターラクト	1996.12.20	5800	
ナイトゥルース Maria		ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	1996.12.20	5800	
オーバードライビンGT-R		RAC	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1996.12.20	6200	
ストリートレーサーエクストラ		RAC	UBIソフト	1996.12.20	5800	
アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥		SLG	ヒューマン	1996.12.20	5800	
ウルトラマン 光の巨人伝説		ACT	バンダイ	1996.12.20	7800	230
エアーズアドベンチャー		RPG	ゲームスタジオ	1996.12.20	5800	223
きゃんきゃんバニー・プルミエール2	*1,*14	SLG	キッド	1996.12.20	7500	
シャイニング・ザ・ホーリィアーク		RPG	セガ、ソニック	1996.12.20	5800	
バーチャル競艇		ETC	日本物産	1996.12.20	6800	
ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和		TAB	ナツメ	1996.12.20	5800	
もうぢゃ		PUZ	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1996.12.20	5800	
永世名人II		TAB	コナミ	1996.12.20	5300	
アクアゾーン オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ		ETC	オープンブック9003	1996.12.20	2000	
アクアゾーン オプションディスクシリーズ ブラックモーリー		ETC	オープンブック9003	1996.12.20	2000	
アクアゾーン オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー		ETC	オープンブック9003	1996.12.20	2000	
アクアゾーン オプションディスクシリーズ ラミーノーズ		ETC	オープンブック9003	1996.12.20	2000	
ファイターズメガミックス		ACT	セガ	1996.12.21	5800	212, 219
銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	*17	ETC	ハドソン	1996.12.27	4220	
SEGA AGES/廊下にイチダントア~ル		ETC	セガ	1996.12.27	4800	
テトリスS	*1	PUZ	BPS	1996.12.27	4800	
グリッドランナー		ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1996.12.27	5800	
ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚		ADV	バンダイ	1996.12.27	5800	
だいな♥あいらん 予告編		ETC	ゲームアーツ	1996.12.27	2300	
タクラマカン~敦煌傳奇~		PUZ	パトラ	1996.12.27	6800	
テラ ファンタスティカ	*1	SLG	セガ	1996.12.27	5800	213
ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	*1	SPT	ヒューマン	1996.12.27	5800	223
プラドルDISC データ編 レースクイーンF	*14	ETC	Sada Soft	1996.12.27	3800	
銀河お嬢様伝説ユナREMIX		ADV	ハドソン	1996.12.27	6800	
人造人間ハカイダー ラストジャッジメント		SHT	セガ	1996.12.27	6800	
水滸伝・天命の誓い	*2	SLG	光栄	1996.12.27	5800	
電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET	*8, *13	ACT	セガ	1996.12.31	2800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	*7	ACT	SNK	1996.12.31	5800	
デジタルダンスミックス Vol.1 安室奈美恵	*16	ETC	セガ	1997.1.10	2800	213
スポット ゴーズトゥーハリウッド		ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1997.1.10	5800	
ファンキーヘッドボクサーズ		SPT	吉本興業	1997.1.10	5800	
ロードランナーエクストラ		PUZ	パトラ	1997.1.10	4800	
天外魔境 第四の黙示録		RPG	ハドソン	1997.1.14	6800	
ニタックスゴールド		ETC	ヒューマン	1997.1.17	5000	
タイムギャル&忍者ハヤテ		ACT	エグゼコ・デベロップメント	1997.1.17	5800	
ハイパー3Dピンボール		TAB	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1997.1.17	5800	
ブラストウィンド		SHT	テクノソフト	1997.1.17	5800	
ロックマン8 メタルヒーローズ	*1	ACT	カプコン	1997.1.17	5800	
心霊呪殺師 太郎丸		ACT	タイムワーナーインタラクティブ	1997.1.17	5800	223
天地無用!登校無用アニラジコレクション		ADV	エクシングエンタテイメント	1997.1.17	8800	
レジェンド オブ K-1 ザ・ベストコレクション		ETC	ポニーキャニオン	1997.1.24	4980	
スーパーカジノスペシャル		ETC	ココナッツジャパンエンターテインメント	1997.1.24	5800	
イヴ・バーストエラー	*2,*14	ADV	イマジニア/シーズウェア	1997.1.24	7800	223
ダイナマイト刑事	*1	ACT	セガ	1997.1.24	5800	213

*1:廉価版あり(サタコレ版含む) *2:特別版あり(限定版含む) *3:対戦ケーブル同梱版あり *4:マルチコントローラ同梱版あり *5:ミッションスティック同梱版あり
*6:MPEG版あり *7:1M拡張RAM同梱版あり *8:モデム同梱版あり *13:セガネット専用 *14:18歳以上推奨 *15:X指定(18歳未満禁止) *16:コンビニ専売 *17:通販専売

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
デイトナUSA CIRCUIT EDITION		RAC	セガ	1997.1.24	5800	197
トゥームレイダース	*1	ACT	ビクターソフト	1997.1.24	5800	
プラドルDISC 特別編 レースクイーンG		ETC	Sada Soft	1997.1.29	3800	
3Dベースボール ザ・メジャー		SPT	BMGジャパン	1997.1.31	5800	
バグ・トゥー！もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ		ACT	セガ	1997.1.31	5800	
ダイハード・トリロジー		ETC	セガ	1997.1.31	5800	
K-1 ファイティングイリュージョン 翔	*1	SPT	エクシングエンタテイメント	1997.1.31	5800	
三國志リターンズ		SLG	光栄	1997.1.31	6800	
NHLパワープレイ'96		SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1997.2.7	5800	
エリア51		SHT	ソフトバンク	1997.2.7	5800	
シミュレーション・ズー		SLG	ソフトバンク	1997.2.7	5800	
はいぱぁセキュリティーズS		SLG	パック・イン・ソフト	1997.2.7	6800	
蒼穹紅蓮隊	*2	SHT	エレクトロニック・アーツ・ビクター／ライジング	1997.2.7	5800	223
ドリームスクエア 雛形あきこ		ETC	ビデオシステム	1997.2.14	3800	
ルームメイト ～井上涼子～		SLG	データム・ポリスター	1997.2.14	5800	223
エレベーターアクションリターンズ		ACT	ビング	1997.2.14	5800	
クレオパトラフォーチュン		PUZ	タイトー	1997.2.14	5800	
サクラ大戦 花組通信		ETC	セガ	1997.2.14	4800	
だいな♥あいらん		ADV	ゲームアーツ	1997.2.14	6800	224
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム		ACT	アクレイムジャパン	1997.2.14	5800	
ぷよぷよSUN	*1	PUZ	コンパイル	1997.2.14	4800	
天城紫苑		ADV	クリップハウス	1997.2.14	6800	
SEGA AGES／ファンタジーゾーン		SHT	セガ	1997.2.21	3800	213
WWF in Your House		SPT	アクレイムジャパン	1997.2.21	5800	
ZAP！SNOW BOARDING TRIX		SPT	ポニーキャニオン	1997.2.21	5800	
重装機兵レイノス2		ACT	メサイヤ	1997.2.21	5900	
三國志 バリューセット		SLG	光栄	1997.2.21	12800	
信長の野望 バリューセット		SLG	光栄	1997.2.21	11800	
クリティコム ザ・クリティカル コンバット		ACT	ビック東海	1997.2.28	5800	
NBA JAM エクストリーム		SPT	アクレイムジャパン	1997.2.28	5800	
SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.1		ETC	セガ	1997.2.28	4800	213
スペースジャム		SPT	アクレイムジャパン	1997.2.28	5800	
キューブバトラー ～デバッガー翔編～		PUZ	やのまん	1997.2.28	5800	
パネルティアストーリー ケルンの大冒険		RPG	翔泳社	1997.2.28	6200	
ふしぎの国のアンジェリーク		TAB	光栄	1997.2.28	5800	
ワイアラエの奇蹟 －Extra 36 Holes－		SPT	T&Eソフト	1997.2.28	6800	
首都高バトル'97		RAC	イマジニア	1997.2.28	5800	
続ぐっすんおよよ		PUZ	バンプレスト	1997.2.28	5800	
天地無用！連鎖必要		PUZ	パイオニアLDC	1997.2.28	6800	
ゲームウェア4号		ETC	ゼネラル・エンタテイメント	1997.3.7	2980	
プラネット・ジョーカー		SHT	ナグザット	1997.3.7	5800	
ヘンリーエクスプローラーズ		SHT	コナミ	1997.3.7	5800	
機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者		ACT	バンダイ	1997.3.7	4800	
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression		ADV	セガ	1997.3.7	6800	
Jリーグビクトリーゴール'97		SPT	セガ	1997.3.14	5800	
ナイトゥルース ボイスセレクション ラジオドラマ編		ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	1997.3.14	2980	
ワームス		ACT	アイマックス	1997.3.14	5800	
アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ	*2	ACT	TGL	1997.3.14	7800	
マンクスTT スーパーバイク		RAC	セガ	1997.3.14	5800	
優駿クラシックロード		ETC	ビクターソフト	1997.3.14	5800	
実戦パチスロ必勝法！4		TAB	サミー工業	1997.3.15	5800	
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	*1	SLG	セガ	1997.3.20	6800	
ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	*1	SLG	ヒューマン	1997.3.20	5800	
スタンバイ セイ ユー	*14	ADV	ヒューマン	1997.3.20	5800	
ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織		ETC	コナミ	1997.3.27	2800	
ウルフファング・SS 空牙2001		ACT	エクシングエンタテイメント	1997.3.28	5800	
エイナス ファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム		RPG	メディアワークス	1997.3.28	5800	
サイバーボッツ	*2	ACT	カプコン	1997.3.28	5800	224
ドラゴンマスターシルク		RPG	データム・ポリスター	1997.3.28	6800	
パズルボブル3		PUZ	タイトー	1997.3.28	5800	
ファーランドストーリー ～破亡の舞～		SLG	TGL	1997.3.28	6800	
プロ野球 グレイテストナイン'97		SPT	セガ	1997.3.28	5800	
モンスタースライダー		PUZ	ダットジャパン	1997.3.28	5800	
花組対戦コラムス		PUZ	セガ	1997.3.28	5800	213
幻のブラックバス		SPT	メイクソフトウェア	1997.3.28	5800	
三國志孔明伝	*2	SLG	光栄	1997.3.28	7800	
実戦パチンコ必勝法 TWIN		TAB	サミー工業	1997.3.28	5800	
卒業 クロスワールド		ADV	小学館プロダクション	1997.3.28	5800	
大航海時代II	*2	SLG	光栄	1997.3.28	6800	
SSアドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST		ADV	光栄	1997.3.28	8800	
アクチャーゴルフ		SPT	ナグザット	1997.4.4	5800	
QUOVADIS2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～		SLG	グラムス	1997.4.4	6800	
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	*1	TAB	TEN研究所	1997.4.4	5800	
アンジェリークSpecial2	*2	SLG	光栄	1997.4.4	7800	
ゲーム日本史 革命児 織田信長		ETC	光栄	1997.4.4	6800	
ダークハンター（上） 異次元学園		ETC	光栄	1997.4.4	6800	
ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～		TAB	データイースト	1997.4.4	6800	
メタルスラッグ	*7	ACT	SNK	1997.4.4	5800	
新海底軍艦 鋼鉄の孤独		SLG	アスキー	1997.4.4	6800	
神風拳		ACT	SNK、ザウルス	1997.4.4	5800	
センチメンタルグラフティ ファーストウィンドウ		ETC	NECインターチャネル	1997.4.11	2980	
新テーマパーク		SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1997.4.11	5800	
レジェンド オブ K-1 グランプリ'96		ETC	ポニーキャニオン	1997.4.18	4980	
逆鱗弾		SHT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1997.4.18	5800	
雀帝 バトルコスプレイヤー		TAB	ダイキ	1997.4.18	6800	
峠KING THE SPIRITS2		RAC	アトラス	1997.4.18	5800	
エルフを狩るモノたち		ADV	アルトロン	1997.4.25	7800	
キャスパー		ACT	インタープレイ	1997.4.25	5800	
コマンド＆コンカー	*1	SLG	セガ	1997.4.25	6800	
ザ・クロウ		ACT	アクレイムジャパン	1997.4.25	5800	
シーバス・フィッシング2		SPT	ビクターソフト	1997.4.25	5800	
スカイターゲット		SHT	セガ	1997.4.25	5800	
デジグ TIN TOY		PUZ	増田屋コーポレーション	1997.4.25	4800	
デジグ アクアワールド		PUZ	増田屋コーポレーション	1997.4.25	4800	
ファンタステップ		ADV	ジャレコ	1997.4.25	5800	
ブラックドーン		SHT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1997.4.25	5800	
プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100		ETC	Sada Soft	1997.4.25	3800	
マジカルホッパーズ		ACT	バンダイ	1997.4.25	6800	
下級生	*14	SLG	エルフ	1997.4.25	7800	

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動		ACT	バンダイ	1997.4.25	6800	
東京SHADOW		ADV	タイトー	1997.4.25	8800	
シヴィライゼーション 新・世界七大文明		SLG	アスミック	1997.5.2	5800	
デカ4駆 TOUGH THE TRUCK		RAC	ヒューマン	1997.5.2	5800	
ジ アンソルブド	*14	ADV	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1997.5.2	7800	
ステークスウィナー2 最強馬伝説		ETC	ザウルス	1997.5.2	5800	
ファンキーヘッドボクサーズ+		SPT	吉本興業	1997.5.2	5800	
機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～		SLG	セガ	1997.5.2	5800	
フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～		SLG	メディアエンターテイメント	1997.5.9	5800	
グルーヴオンファイト 豪血寺一族3	*7	ACT	アトラス	1997.5.16	5800	
BLAM！マシーンヘッド		SHT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1997.5.23	5800	
ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル		SLG	翔泳社	1997.5.23	5800	
キューブバトラー ～アンナ未来編～		PUZ	やのまん	1997.5.23	5800	
龍的五千年		ADV	イマジニア	1997.5.23	6800	
デイサード		ACT	タカラ	1997.5.30	5800	
Jリーグ GO GO ゴール！		SPT	テクモ	1997.5.30	5800	
スカルファング ～空牙外伝～		SHT	データイースト	1997.5.30	5800	
スリー・ダーティ・ドワーブズ		ACT	セガ	1997.5.30	5800	214
エーベルージュ		SLG	タカラ	1997.5.30	6800	
ダークハンター（下） 妖魔の森		ETC	光栄	1997.5.30	6800	
ダービーアナリスト		ETC	メディアエンターテイメント	1997.5.30	6800	
フィッシング甲子園II		SPT	キングレコード	1997.5.30	6800	
日本プロ麻雀連盟公認 道場破り		TAB	ナグザット	1997.5.30	5800	
インパクトレーシング		RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	1997.6.6	6800	
ゲーム天国	*2	SHT	ジャレコ	1997.6.6	5800	224
超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか		SHT	バンダイビジュアル	1997.6.6	6800	
ウェルカムハウス		ADV	イマジニア	1997.6.13	6800	
太平洋の嵐2 疾風の艨艟	*2	SLG	イマジニア	1997.6.13	6800	
沙羅曼蛇 デラックスパック プラス		SHT	コナミ	1997.6.19	5800	
アモック		SHT	光栄	1997.6.20	5800	
PGA TOUR'97		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1997.6.20	5800	
ゼロヨンチャンプ Doozy-J TypeR		RAC	メディアリング	1997.6.20	6800	
ソニック ジャム	*1	ACT	セガ	1997.6.20	4800	214
デジタルアンジュ ～電脳天使SS～		SLG	徳間書店インターメディア	1997.6.20	5800	
プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97		ETC	Sada Soft	1997.6.20	3000	
マジカルドロップIII とれたて増刊号！	*1	PUZ	データイースト	1997.6.20	5800	
マリカ ～真実の世界～	*14	RPG	ビクターソフト	1997.6.20	5800	
わくわく7	*7	ACT	サンソフト	1997.6.20	5800	
ブレイクポイント		SPT	パック・イン・ソフト	1997.6.27	6800	
ゲームウェア5号		ETC	ゼネラル・エンタテイメント	1997.6.27	2980	
QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡		QIZ	カプコン	1997.6.27	5800	
ウィリーウォンバット		ACT	ハドソン	1997.6.27	5800	
クライムウェーブ		SHT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	1997.6.27	6800	
クレイジーイワン		SHT	ソフトバンク	1997.6.27	5800	
トップアングラーズ ～スーパーフィッシングビッグファイト2～		SPT	ナグザット	1997.6.27	5800	
はるかぜ戦隊Vフォース		SLG	ビング	1997.6.27	5800	
プラドルDISC Vol.4 黒田美礼		ETC	Sada Soft	1997.6.27	3000	
mr.BONES（ミスター・ボーンズ）	*16	ACT	セガ	1997.6.27	5800	214
ムーンクレイドル		ADV	パック・イン・ソフト	1997.6.27	6800	
ワールド・エボリューション・サッカー		SPT	アスミック	1997.6.27	5800	
紫炎龍		SHT	童	1997.6.27	5800	
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝		RPG	SNK	1997.6.27	6800	
政界立志伝 ～よい国・よい政治～		TAB	BMGジャパン	1997.6.27	5300	
大戦略 －STRONG STYLE－		SLG	OZクラブ	1997.6.27	6800	
提督の決断III		SLG	光栄	1997.6.27	9800	
羅媚斗		ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1997.6.27	5800	
だいすき♥		SLG	ギャガ・コミュニケーションズ	1997.7.4	6800	
ファイターズヒストリー・ダイナマイト	*7	ACT	セガ	1997.7.4	5800	
ルナ シルバースターストーリー MPEG版		RPG	角川書店	1997.7.4	6800	
ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春		ADV	コナミ	1997.7.10	4800	
AI囲碁サターン版		TAB	アスキーサムシンググッド	1997.7.11	6800	
NHL 97		SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1997.7.11	5800	
アルバムクラブ ～胸キュン♥セントポーリア女学院～	*14	ETC	ソシエッタ代官山	1997.7.11	6800	
サンダーフォースV	*1,*2	SHT	テクノソフト	1997.7.11	6800	224
ドゥーム		ACT	ソフトバンク	1997.7.11	5800	
バルクスラッシュ	*1	SHT	ハドソン	1997.7.11	5800	224
同級生2	*14	SLG	NECインターチャネル	1997.7.11	7900	
キャット・ザ・リパー 13人目の探偵士		ADV	トンキンハウス	1997.7.18	5800	
サイドポケット3	*1	TAB	データイースト	1997.7.18	5800	
リアルサウンド ～風のリグレット～		ADV	ワープ	1997.7.18	6400	224
悠久幻想曲		SLG	メディアワークス	1997.7.18	5800	
DX人生ゲームII		TAB	タカラ	1997.7.24	5800	
冒険活劇モノモノ		RPG	翔泳社	1997.7.24	5800	
ナイトゥルース 二つだけの真実		ADV	レイ・アップ	1997.7.25	5800	
エンジェルグラフィティS ～あなたへのプロフィール～		SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	1997.7.25	6800	
スレイヤーズろいやる		RPG	角川書店／ESP	1997.7.25	6300	
バイオ ハザード		ADV	カプコン	1997.7.25	4800	
ボイスファンタジアS 失われたボイスパワー		ADV	アスク講談社	1997.7.25	6800	
怪盗セイント・テール		ADV	トミー	1997.7.25	6800	
フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー		SLG	メディアクエスト	1997.7.31	5800	
GOIII Professional 対局囲碁		TAB	毎日コミュニケーションズ	1997.8.1	6800	
ラストブロンクス		ACT	セガ	1997.8.1	6800	214, 219
ラングリッサーIV	*1,*2	SLG	メサイヤ	1997.8.1	5800	
ロックマンX4	*2	ACT	カプコン	1997.8.1	5800	
激突甲子園		SPT	魔法	1997.8.1	5800	
ときめきメモリアル対戦とっかえだま		PUZ	コナミ	1997.8.7	5800	
南方珀堂登場		ADV	アトラス	1997.8.7	5800	
テラクレスタ3D		SHT	日本物産	1997.8.8	5800	
パズルボブル3 FOR SEGANET	*13	PUZ	タイトー	1997.8.8	2800	
ぱにっくちゃん		ADV	イマジニア	1997.8.8	6800	
ファンタズム	*14	ADV	アウトリガー工房	1997.8.8	9800	
プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子		ETC	Sada Soft	1997.8.8	3000	
マーヴル・スーパーヒーローズ		ACT	カプコン	1997.8.8	5800	
ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～		ETC	メディアクエスト	1997.8.8	5800	
ルパン三世 クロニクル		ETC	スパイク	1997.8.8	5800	
古伝降霊術 百物語 ほんとにあった怖い話	*1	ETC	ハドソン	1997.8.8	5800	
黒の断章	*14	ADV	OZクラブ	1997.8.8	6300	

*1：廉価版あり（サタコレ版含む） *2：特別版あり（限定版含む） *7：1M拡張RAM同梱版あり *13：セガネット専用 *14：18歳以上推奨 *16：コンビニ専売

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
天下制覇		SLG	イマジニア	1997.8.8	6800	
爆れつハンターR	*14	RPG	キングレコード	1997.8.8	5800	
魔法少女プリティーサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前！！～		ADV	NECインターチャネル	1997.8.8	6800	
サターンミュージックスクール	*9	ETC	ワカ製作所	1997.8.9	8800	
ウイルス		ADV	ハドソン	1997.8.22	6800	
恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア		SLG	バンダイビジュアル	1997.8.22	5800	
プリルラ／アーケードギアーズ		ACT	エクシングエンタテイメント	1997.8.28	4800	
ダークシードII		ADV	バンダイビジュアル／ビー・ファクトリー	1997.8.29	5800	
ウィズ		ACT	バンダイビジュアル／ビー・ファクトリー	1997.8.29	5800	
こちら葛飾区亀有公園前派出所　中川ランド大レース！の巻	*1	TAB	バンダイ	1997.8.29	6800	
ファイナリスト		SHT	ギャガ・コミュニケーションズ	1997.8.29	5800	
機動戦士ガンダム外伝　ザ・ブルーデスティニー		ACT	バンダイ	1997.8.29	14400	
エルフを狩るモノたち ―花札編―	*14	TAB	アルトロン	1997.9.4	6800	
ぷよぷよSUN FOR SEGANET	*13	PUZ	コンパイル	1997.9.4	2800	197
DESIRE	*2,*14	ADV	イマディオ	1997.9.11	6800	
アサルトリグス		ACT	ソフトバンク	1997.9.11	5800	
シルエットミラージュ	*1	ACT	トレジャー／ESP	1997.9.11	5800	225
デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ Ver.9.7		TAB	KAZe	1997.9.11	5800	
森高千里　渡良瀬橋／ララ　サンシャイン		ETC	セガ／オラシオン	1997.9.11	6800	198
三國志IV with パワーアップキット		SLG	光栄	1997.9.11	7800	
信長の野望・天翔記 with パワーアップキット		SLG	光栄	1997.9.11	9800	
My Dream ～On Airが待てなくて～		QIZ	日本クリエイト	1997.9.18	6800	
ストリートファイターコレクション		ACT	カプコン	1997.9.18	5800	
ソビエトストライク		SHT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1997.9.18	5800	
パチスロ完全攻略 ～ユニコレ'97～		TAB	日本シスコン	1997.9.18	6800	
怒首領蜂	*1	SHT	アトラス	1997.9.18	5800	225
ルームメイト ～涼子 in Summer Vacation～		SLG	データム・ポリスター	1997.9.25	5800	
ガンフロンティア　アーケード ギアーズ		SHT	エクシングエンタテイメント	1997.9.25	4800	
スーパーロボット大戦F		SLG	バンプレスト	1997.9.25	6800	225
ゼルドナーシルト		SLG	セガ／光栄	1997.9.25	6800	
タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー完璧版		SHT	バンプレスト	1997.9.25	5800	
プラドルDISC Vol.6　吉田里深	*14	ETC	Sada Soft	1997.9.25	3000	
プロ野球グレイテストナイン'97　メークミラクル		SPT	セガ	1997.9.25	5800	
メックウォリア2		SHT	バンダイビジュアル／アクティビジョン	1997.9.25	5800	
維新の嵐		SLG	光栄	1997.9.25	6800	
機動戦士Zガンダム 後編　宇宙を駆ける	*14	ACT	バンダイ	1997.9.25	6800	
出動！ミニスカポリス	*2	ETC	Sada Soft	1997.9.25	4800	
新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ		ETC	セガ	1997.9.25	4800	
卒業S		SLG	NECインターチャネル	1997.9.25	6800	
桃太郎道中記	*1	TAB	ハドソン	1997.9.25	6800	
ウィニングポスト2　ファイナル'97	*1	ETC	光栄	1997.10.2	6800	
きゃんきゃんバニー・エクストラ	*14	SLG	キッド	1997.10.2	6800	
サムライスピリッツ　天草降臨	*7	ACT	SNK	1997.10.2	5800	
御意見無用　Anarchy in the NIPPON		ACT	KSS	1997.10.2	5800	219
全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ	*14	PUZ	ダイキ	1997.10.2	4800	
毛利元就　誓いの三矢		SLG	光栄	1997.10.2	7800	
クロスロマンス　恋と麻雀と花札と	*14	TAB	日本物産	1997.10.9	6800	
タクティクスフォーミュラ		SLG	セガ／アキ	1997.10.9	5800	
あすか120%リミテッド　BURNING Fest. LIMITED		ACT	アスク講談社	1997.10.9	5800	
デザエモン2		ETC	アテナ	1997.10.9	5800	
デッド オア アライブ		ACT	テクモ	1997.10.9	5800	225
忍者じゃじゃ丸君　鬼斬忍法帳・金		ACT	ジャレコ	1997.10.9	5800	
タクティカルファイター		SLG	メディアリング	1997.10.16	6800	
ジーベクター		SHT	ソフトオフィス	1997.10.16	5800	
スティープ・スロープ・スライダーズ	*1	SPT	パック・イン・ソフト	1997.10.23	5800	
ぱすてるみゅーず		PUZ	ソフトオフィス	1997.10.23	4800	
ロスト・ワールド　ジュラシックパーク		ACT	セガ	1997.10.23	5800	
銀河英雄伝説 PLUS		SLG	徳間書店	1997.10.23	5800	
全日本プロレス FEATURING VIRTUA	*1	SPT	セガ	1997.10.23	5800	214
i miss you.		ETC	コンパイル	1997.10.30	1980	
RONDE ～輪舞曲～		SLG	アトラス	1997.10.30	6800	
SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション		PUZ	セガ	1997.10.30	4800	
カルドセプト	*1	ETC	セガ（大宮ソフト）	1997.10.30	5800	214
ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」		ADV	リバーヒルソフト	1997.10.30	5800	
レイヤーセクションII		SHT	メディアクエスト	1997.10.30	5800	
ファルコムクラシックス	*1, *2	RPG	日本ビクター	1997.11.6	5800	
蒼空の翼 ―GOTHA WORLD―		SLG	マイクロネット	1997.11.6	6800	
麻雀学園祭	*2,*14	TAB	メイクソフトウェア	1997.11.6	6800	
ザ・スターボウリング		SPT	ユーメディア	1997.11.13	6800	
サクラ大戦蒸気ラジヲショウ		ETC	セガ	1997.11.13	4800	
チーム運営シミュレーション　フォーミュラグランプリ		SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	1997.11.13	6800	
デビルサマナー　ソウルハッカーズ		RPG	アトラス	1997.11.13	6800	225
仮面ライダー 作戦ファイル1		ETC	東映ソフト	1997.11.13	6800	
Jリーグ プロサッカーチームをつくろう！2	*1	SLG	セガ	1997.11.20	5800	
ゼロディバイド　ザ・ファイナルコンフリクト		ACT	ズーム	1997.11.20	5800	
ツタンカーメンの謎 ～アンク～		ADV	レイ	1997.11.20	6800	
トランスポート タイクーン		SLG	イマジニア	1997.11.20	6800	
ネクストキング 恋の千年王国	*2	SLG	バンダイ	1997.11.20	6800	
プラドルDISC Vol.7　麻生かおり		ETC	Sada Soft	1997.11.20	3000	
マスデストラクション ～お父さんにもできるソフト～		SHT	BMGジャパン	1997.11.20	5800	
魔法学園ルナ		RPG	角川書店／ESP	1997.11.20	6800	
落ちゲー・デザイナー 作ってポン！		ETC	パック・イン・ソフト	1997.11.20	5800	
グランドレッド		SLG	バンプレスト	1997.11.27	5800	
SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2		ETC	セガ	1997.11.27	4800	
X-MEN VS. STREET FIGHTER	*10	ACT	カプコン	1997.11.27	7800	225, 230
ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～		SLG	コナミ	1997.11.27	4800	
ウォークラフトII　ダークサーガ		SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	1997.11.27	5800	
ガイアブリーダー		SLG	アスペクト	1997.11.27	5800	
セガ ツーリングカー チャンピオンシップ		RAC	セガ	1997.11.27	5800	
バブルシンフォニー		ACT	ビング	1997.11.27	3800	
プラドルDISC Vol.8　古川恵実子		ETC	Sada Soft	1997.11.27	3000	
ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～		SLG	ヒューマン	1997.11.27	6200	
メッセージ ナビ　Vol.1		ETC	シムス	1997.11.27	2800	
リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい		SLG	リバーヒルソフト	1997.11.27	6800	
セツ風の島物語	*2	ADV	エニックス	1997.11.27	6800	226
貞本義行 イラストレーションズ		ETC	ガイナックス	1997.11.27	4800	
コットン2		SHT	サクセス	1997.12.4	5800	
HOP STEP あいどる☆		SLG	メディアエンターテイメント	1997.12.4	6800	
ソニックR		RAC	セガ	1997.12.4	5800	215

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	*11,*14	ADV	エルフ	1997.12.4	7800	226
デジグ　マックナイト ～アートコレクション～		PUZ	増田屋コーポレーション	1997.12.4	5800	
デジグ　ラッセン ～アートコレクション～		PUZ	増田屋コーポレーション	1997.12.4	5800	
バーチャル競艇2		ETC	日本物産	1997.12.4	6800	
プラドルDISC Vol.9　永松恵子		ETC	Sada Soft	1997.12.4	3000	
銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～		ADV	ハドソン	1997.12.4	5800	
実況パワフルプロ野球S		SPT	コナミ	1997.12.4	5800	
馬なり1ハロン劇場		ETC	マイクロビジョン	1997.12.4	5800	
アルカナ ストライクス		ETC	タカラ	1997.12.11	6800	
サターンボンバーマン ファイト！！		ACT	ハドソン	1997.12.11	5800	
シャイニング・フォースIII シナリオ1　王都の巨神		RPG	セガ	1997.12.11	4800	215
プラドルDISC Vol.10　真崎麻衣		ETC	Sada Soft	1997.12.11	3000	
プリンセスクラウン	*1	RPG	アトラス	1997.12.11	5800	226
マリア　君たちが生まれた理由		ADV	アクセラ	1997.12.11	6800	
マリーのアトリエ ver.1.3 ～ザールブルグの錬金術士～		RPG	イマディオ	1997.12.11	5800	
美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語スペシャル	*14	TAB	フォグ	1997.12.11	5800	
悠久の小箱　OFFICIAL COLLECTION		ETC	メディアワークス	1997.12.11	2980	
銀河お嬢様伝説ユナ　Mika Akitaka Illust Works 2		ETC	ハドソン	1997.12.15	4800	
DJウォーズ		SLG	スパイク	1997.12.18	5800	
R？MJ（エムジェイ）　The Mistery Hospital		ADV	バンダイ	1997.12.18	6800	
ユニバーサルナッツ		ADV	レイ・アップ	1997.12.18	5800	
ZAP！ SNOW BOARDING TRIX'98		SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	1997.12.18	5800	
ウルトラマン図鑑2		ETC	講談社	1997.12.18	6800	
グランディア		RPG	ゲームアーツ	1997.12.18	7800	226
クローズ　THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN		ACT	アテナ	1997.12.18	5800	
サウンドノベルツクール2		ETC	アスキー	1997.12.18	5800	
ジュンクラシック C.C＆ロペ倶楽部		SPT	T&Eソフト	1997.12.18	6800	
ティンクルスタースプライツ		SHT	ADK	1997.12.18	5800	
テクストート・ルド ～アルカナ戦記～	*1	TAB	パイ	1997.12.18	6800	
プラドルDISC Vol.11　廣瀬真弓		ETC	Sada Soft	1997.12.18	3000	
究極タイガーII PLUS		SHT	ナグザット	1997.12.18	5800	
水滸伝 ～天導一〇八星～		SLG	光栄	1997.12.18	7800	
大江戸ルネッサンス		SLG	パック・イン・ソフト	1997.12.18	6800	
忍ペンまん丸		ACT	エニックス	1997.12.18	6800	
TILK ～青い海から来た少女～		RPG	TGL	1997.12.23	6800	
プリズナー オブ アイズ　邪神降臨		ADV	エクシングエンタテイメント	1997.12.23	5800	
リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	*7	ACT	SNK	1997.12.23	5800	
デビルサマナー　ソウルハッカーズ　悪魔全書 第二集		ETC	アトラス	1997.12.23	2800	
反射でスパーク！		ACT	ジーク	1997.12.23	5800	
ウィザーズハーモニー2		SLG	アークシステムワークス	1997.12.23	5800	
SANKYO FEVER　実機シミュレーションS Vol.2	*14	TAB	TEN研究所	1998.1.15	5800	
ザ・スターボウリング Vol.2		SPT	ユーメディア	1998.1.15	6800	
じゃんぐリズム		RTH	アルトロン	1998.1.15	5800	
ジャングルパーク ～サターン島～	*2	ETC	BMGジャパン	1998.1.15	4800	
マリオ武者野の超将棋塾		TAB	キングレコード	1998.1.15	7800	
金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～		ADV	ハドソン	1998.1.15	5800	
卒業アルバム		ETC	小学館プロダクション	1998.1.15	3800	
放課後恋愛クラブ　恋のエチュード	*2,*14	SLG	キッド	1998.1.15	6300	
ウィザードリィネメシス		RPG	ショウエイシステム	1998.1.22	6800	
センチメンタルグラフティ		SLG	NECインターチャネル	1998.1.22	7500	21, 226
ソロ・クライシス		SLG	クインテット	1998.1.22	5800	
街		ADV	チュンソフト	1998.1.22	5800	226
AZEL ―パンツァードラグーンRPG―		RPG	セガ	1998.1.29	6800	215
ヌーン		PUZ	マイクロキャビン	1998.1.29	4800	
UNO DX		TAB	メディアクエスト	1998.1.29	4800	
ガンブレイズS	*14	RPG	キッド	1998.1.29	6800	
セガサターンで発見！！たまごっちパーク		SLG	バンダイ	1998.1.29	6800	
ファーランドサーガ		SLG	TGL	1998.1.29	6800	
フォトジェニック		SLG	サンソフト	1998.1.29	6800	
坂本龍馬・維新開国		SLG	キッド	1998.1.29	4800	
仙窟活龍大戦カオスシード	*1, *2	SLG	ネバーランドカンパニー／ESP	1998.1.29	6800	227
速攻生徒会		ACT	バンプレスト	1998.1.29	6800	
大航海時代外伝		SLG	光栄	1998.1.29	6800	
本格将棋指南　若松将棋塾		TAB	シムス	1998.1.29	6800	
魔法少女プリティーサミー　ハートのきもち		ADV	NECインターチャネル	1998.1.29	6800	
ウィンターヒート		SPT	セガ	1998.2.5	5800	
くのいち捕物帖		ADV	CRI	1998.2.5	5800	
SDガンダム　Gセンチュリー S		SLG	バンダイ	1998.2.11	6800	
テナントウォーズ		TAB	キッド	1998.2.11	5800	
すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～		TAB	データム・ポリスター	1998.2.19	5800	
プロ野球チームもつくろう！		SLG	セガ	1998.2.19	5800	215
バーチャコップ　スペシャルパック		SHT	セガ	1998.2.19	5800	
Jリーグ 実況炎のストライカー		SPT	コナミ	1998.2.26	5800	
SEGA AGES／パワードリフト		RAC	セガ	1998.2.26	3800	215
スーチーパイアドベンチャー　ドキドキナイトメア	*2,*14	ADV	ジャレコ	1998.2.26	6800	
ステラアサルトSS		SHT	シムス	1998.2.26	5800	
バーニングレンジャー		ACT	セガ	1998.2.26	5800	215
パチンコホール ～新装大開店～		TAB	ネクストン	1998.2.26	6800	
バトルガレッガ		SHT	エレクトロニック・アーツ	1998.2.26	5800	227
メッセージ ナビ　Vol.2		ETC	シムス	1998.2.26	2800	
ラングリッサー　ドラマティックエディション		SLG	メサイヤ	1998.2.26	6300	
白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～	*14	RPG	ハドソン	1998.2.26	6800	
悠久幻想曲 2nd Album		SLG	メディアワークス	1998.2.26	5800	
慟哭　そして…	*2,*14	ADV	データイースト	1998.2.26	6800	227
イブ・バーストエラー＆DESIRE　バリューパック	*14	ADV	イマディオ	1998.2.26	9800	
バーチャル麻雀	*14	TAB	マイクロネット	1998.3.5	8800	
セガ ワールドワイドサッカー'98		SPT	セガ	1998.3.5	5800	
ナイル河の夜明け		SLG	パック・イン・ソフト	1998.3.5	6800	
ワイプアウトXL		RAC	ゲームバンク	1998.3.5	5800	
ワンダー3／アーケードギアーズ		ETC	エクシングエンタテイメント	1998.3.5	5800	
電波少年的ゲーム	*16	ETC	ハドソン	1998.3.5	4800	
イブ・ザ・ロストワン		ADV	イマディオ	1998.3.12	7800	
Pia♥キャロットへようこそ！！	*14	SLG	キッド	1998.3.12	6800	
ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～		SLG	ヒューマン	1998.3.12	5800	
タイムコマンドー		ACT	アクレイムジャパン	1998.3.12	5800	
プリンセスクエスト	*2	RPG	インクリメントP	1998.3.19	5800	
テクノモーター	*1	ETC	電子メディアサービス	1998.3.26	4800	

*1：廉価版あり（サタコレ版含む）　*2：特別版あり（限定版含む）　*7：1M拡張RAM同梱版あり　*9：MIDIキーボード、ケーブル同梱　*10：4M拡張RAM同梱（ソフト単体版あり）
*11：シャトルマウス同梱版あり　*13：セガネット専用　*14：18歳以上推奨　*16：コンビニ専売

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	*1	SHT	セガ	1998.3.26	5800	216
クーリエ・クライシス		ACT	BMGジャパン	1998.3.26	5800	
クロック! パウパウアイランド		ACT	メディアクエスト	1998.3.26	5800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	*7	ACT	SNK	1998.3.26	5800	
ダンジョン・マスター　ネクサス		RPG	ビクターソフト	1998.3.26	6800	227
チョロQパーク	*1	RAC	タカラ	1998.3.26	5800	
ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.2　彩のラブソング		ADV	コナミ	1998.3.26	5800	
プライマルレイジ		ACT	ゲームバンク	1998.3.26	5800	
プロ野球　グレイテストナイン'98	*1	SPT	セガ	1998.3.26	5800	
ヘクセン		ACT	ゲームバンク	1998.3.26	5800	
吉村将棋		TAB	コナミ	1998.3.26	5800	
新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド		ADV	セガ	1998.3.26	6800	
提督の決断Ⅲ with パワーアップキット	*2	SLG	光栄	1998.3.26	9800	
S.Q ～サウンドキューブ～		PUZ	ヒューマン	1998.4.2	4800	
SEGA AGES／ファンタシースターコレクション		RPG	セガ	1998.4.2	4800	
ウィニングポスト3		ETC	光栄	1998.4.2	6800	
ドラゴンフォースⅡ　神去りし大地に		RPG	セガ	1998.4.2	5800	
わくわくぷよぷよダンジョン		RPG	コンパイル	1998.4.2	5800	
信長の野望　将星録		SLG	光栄	1998.4.2	9800	
組み立てバトル　くっつけっと		SLG	テクノソフト	1998.4.2	5800	
湾岸トライアルラブ	*14	RAC	パック・イン・ソフト	1998.4.2	6800	
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	*2	ADV	セガ	1998.4.4	6800	216
RIVEN THE SEQUEL TO MYST		ADV	エニックス	1998.4.9	7900	
あやかし忍伝くの一番 プラス		SLG	翔泳社	1998.4.9	6800	
テニス・アリーナ		SPT	UBIソフト	1998.4.9	5800	
機動戦士ガンダム　ギレンの野望		SLG	バンダイ	1998.4.9	6800	227
信長の野望　戦国群雄伝		SLG	光栄	1998.4.9	5800	
卒業Ⅲ　Wedding Bell		SLG	小学館プロダクション	1998.4.9	6800	
SAVAKI（サバキ）		ACT	マイクロキャビン	1998.4.16	5800	
ヴァンパイアセイヴァー	*12	ACT	カプコン	1998.4.16	5800	
ボンバーマンウォーズ		SLG	ハドソン	1998.4.16	5800	
英雄志願　Gal Act Heroism		RPG	マイクロキャビン	1998.4.16	6800	
ガングリフォンⅡ	*3	SHT	ゲームアーツ／ESP	1998.4.23	6800	
ゲームで青春		TAB	キッド	1998.4.23	5800	
スーパーロボット大戦F ～完結編～		SLG	バンプレスト	1998.4.23	6800	
ツアーパーティー　卒業旅行にいこう		TAB	タカラ	1998.4.23	5800	
ひみつ戦隊メタモルV		ADV	毎日コミュニケーションズ	1998.4.23	5800	
スーパーテンポ		ACT	メディアクエスト	1998.4.29	5800	
シャイニング・フォースⅢ シナリオ2　狙われた神子		RPG	セガ	1998.4.29	4800	
ルームメイト3 ～涼子　風の輝く朝に～		SLG	データム・ポリスター	1998.4.29	5800	
イブ・ザ・ロストワン&DESIRE　バリューパック	*14	ADV	イマディオ	1998.5.7	9800	
シャドウズ・オブ・ザ・タスク		SLG	ハドソン	1998.5.21	6800	
アイドル麻雀ファイナルロマンス4	*14	TAB	ビデオシステム	1998.5.21	6800	
スーパーリアル麻雀P7		TAB	セタ	1998.5.21	7800	230, 231
バロック		RPG	スティング／ESP	1998.5.21	6800	227
メルティランサー　Re－inforce	*2	SLG	イマディオ	1998.5.21	7800	
GT24		RAC	ジャレコ	1998.5.28	5800	
グランディア　デジタルミュージアム		ETC	ゲームアーツ／ESP	1998.5.28	3500	
王様げーむ	*14	ETC	ソシエッタ代官山	1998.5.28	6800	
少女革命ウテナ　いつか革命される物語		ADV	セガ	1998.5.28	6800	
無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド	*14	SLG	KSS	1998.5.28	5800	
ファインドラブ2　ザ・プロローグ	*14	SLG	ダイキ	1998.6.4	3300	
AI将棋2		TAB	アスキーサムシングッド	1998.6.11	6800	
エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～		SLG	タカラ	1998.6.11	5800	
ワールドカップ'98 フランス ～Road to Win～		SPT	セガ	1998.6.11	5800	
ウルトラマン図鑑3		ETC	講談社	1998.6.18	6800	
ケリオトッセ！		ACT	増田屋コーポレーション	1998.6.18	4800	
プリンセスメーカー　ゆめみる妖精		SLG	ガイナックス	1998.6.18	5800	
ラングリッサーⅤ　THE END OF LEGEND		SLG	メサイヤ	1998.6.18	6300	228
リンダキューブ　完全版		RPG	アスキー	1998.6.18	6800	228
村越正海の爆釣日本列島		SPT	ビクターソフト	1998.6.18	5800	
GAME BASIC for SEGASATURN		ETC	アスキー	1998.6.25	12800	228
クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～		ADV	ワークジャム	1998.6.25	6800	228
スーパーアドベンチャー　ロックマン		ADV	カプコン	1998.6.25	5800	
悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～		ACT	コナミ	1998.6.25	3800	
水木しげるの妖怪図鑑　総集編		ETC	講談社	1998.6.25	5800	
頭文字D　公道最速伝説		RAC	講談社	1998.6.25	5800	
日本代表チームの監督になろう！　世界初、サッカーRPG		RPG	セガ／エニックス	1998.6.25	6800	
ドルイド　闇への追跡者		ADV	光栄	1998.7.2	6800	
SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ		SHT	セガ	1998.7.2	3800	
アナザー・メモリーズ		ADV	スターライトマリー	1998.7.2	5800	
ソルディバイド		SHT	アトラス／彩京	1998.7.2	5800	
もってけたまご with がんばれ！かものはし		ACT	ナグザット	1998.7.2	5800	
イブ・バーストエラー&イブ・ザ・ロストワン　バリューパック	*14	ADV	イマディオ	1998.7.2	9800	
Code R		ADV	クインテット／ESP	1998.7.9	6800	
ポケットファイター		ACT	カプコン	1998.7.9	5800	
探偵神宮寺三郎 ～夢の終わりに～	*14	ADV	データイースト	1998.7.9	5800	228
DEEP FEAR	*14	ADV	セガ	1998.7.16	6800	216
エルフを狩るモノたちⅡ	*14	ADV	アルトロン	1998.7.16	7800	
お嬢様を狙え !!	*14	SLG	クリスタルビジョン	1998.7.23	6800	
コナミアンティークス ～MSXコレクション ウルトラパック～		ETC	コナミ	1998.7.23	3800	229
ハイスクール テラ ストーリー	*14	SLG	キッド	1998.7.23	5800	
ルナ2　エターナルブルー		RPG	角川書店	1998.7.23	6800	
レイディアント シルバーガン		SHT	トレジャー／ESP	1998.7.23	5800	228
魔導物語		RPG	コンパイル	1998.7.23	5800	
アンジェリーク デュエット	*2	SLG	光栄	1998.7.30	9800	
お嬢様特急（エクスプレス）		SLG	メディアワークス	1998.7.30	6800	
サターンミュージックスクール2		ETC	ワカ製作所	1998.7.30	5800	229
ドリームジェネレーション　恋か？仕事か！？…		SLG	メサイヤ	1998.7.30	6300	
バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ 覚醒編「ガイナー転生」		SLG	ビング	1998.7.30	5800	
ラブリーポップ2in1　雀じゃん恋しましょ	*2	TAB	ビスコ	1998.7.30	6800	
わくわくモンスター		PUZ	アルトロン	1998.7.30	5800	
アストラスーパースターズ		ACT	サンソフト	1998.8.6	5800	
ガーディアンフォース		SHT	サクセス	1998.8.6	5800	
バッケンローダー		SLG	セガ	1998.8.6	5800	216
プロ野球グレイテストナイン'98　サマーアクション		SPT	セガ	1998.8.6	5800	
ルパン三世　ピラミッドの賢者		ACT	アスミック	1998.8.6	5800	
斬魔超奥義 ヴァルハリアン		RPG	カマタアンドパートナーズ	1998.8.6	5800	
サムライスピリッツ ベストコレクション		ACT	SNK	1998.8.6	4800	

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
イメージファイト&X－マルチプライ　アーケードギアーズ		SHT	エクシングエンタテイメント	1998.8.20	4800	
海辺でリーチ！		TAB	毎日コミュニケーションズ	1998.8.20	5800	
ブラックマトリクス		SLG	NECインターチャネル	1998.8.27	6800	229
カプコンジェネレーション ～第1集　撃墜王の時代～		SHT	カプコン	1998.8.27	5800	
魔法使いになる方法		RPG	TGL	1998.8.27	6800	
スレイヤーズろいやる2		RPG	角川書店／ESP	1998.9.3	6800	
シミュレーションRPGツクール		ETC	アスキー	1998.9.17	5800	
幻想水滸伝		RPG	コナミ	1998.9.17	3800	
The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ　英雄伝説		RPG	GMF	1998.9.23	5800	
カプコンジェネレーション ～第2集　魔界と騎士～		ACT	カプコン	1998.9.23	5800	
シャイニング・フォースⅢ シナリオ3　氷壁の邪神宮		RPG	セガ	1998.9.23	4800	
スチームハーツ	*14	SHT	TGL	1998.9.23	6800	
ソルヴァイス		RPG	アルトロン	1998.9.23	6800	
デジタルモンスター Ver.S　デジモンテイマーズ		SLG	バンダイ	1998.9.23	5800	
機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years		ADV	セガ	1998.9.23	6800	216
麻雀学園祭DX ～前日にまつわる奮戦記～	*14	TAB	メイクソフトウェア	1998.9.23	5800	
バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ 飛翔編「うらぎりの戦場」		SLG	ビング	1998.10.1	5800	
桜通信 ～ReMaking Memories～	*14	SLG	メディアギャロップ	1998.10.1	6800	
初恋物語		SLG	徳間書店インターメディア	1998.10.1	5800	
電車でGO！EX		SLG	タカラ	1998.10.1	5800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ　ベストコレクション		ACT	SNK	1998.10.1	6800	
Pia♥キャロットへようこそ!! 2	*14	SLG	NECインターチャネル	1998.10.8	7200	229
コットンブーメラン		SHT	サクセス	1998.10.8	4800	
機動戦士ガンダム　ギレンの野望　攻略指令書		ETC	バンダイ	1998.10.8	2800	
SEGA AGES／アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険・アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝		ACT	セガ	1998.10.15	4800	
カプコンジェネレーション ～第3集　ここに歴史始まる～		ETC	カプコン	1998.10.15	5800	
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	*12	ACT	カプコン	1998.10.22	5800	
ROX －ロックス－		PUZ	アルトロン	1998.10.22	5800	
ストライカーズ1945Ⅱ		SHT	彩京	1998.10.22	5800	
ミズバク大冒険		ACT	ビング	1998.10.22	3800	
せがた三四郎　真剣遊戯		ETC	セガ	1998.10.29	4800	216
バーチャコールS	*2,*14	SLG	キッド	1998.10.29	6300	
ファルコムクラシックスⅡ	*2	ETC	日本ビクター	1998.10.29	5800	
本格花札		TAB	アルトロン	1998.10.29	5800	
リアル麻雀アドベンチャー　海へ　Summer Waltz		ADV	セタ	1998.11.5	6800	
新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち		TAB	ガイナックス	1998.11.5	6800	
カプコンジェネレーション ～第4集　孤高の英雄～		SHT	カプコン	1998.11.12	5800	
シーズン	*14	SLG	キッド	1998.11.19	6800	
ストリートファイターZERO2ダッシュ（サタコレ版）		ACT	カプコン	1998.11.19	2800	
七星闘神ガイファード －クラウン壊滅作戦－		ADV	カプコン	1998.11.19	5800	
エチュード プロローグ　揺れ動く心のかたち		SLG	TAKUYO	1998.11.26	5800	
ファインドラブ2　ラプソディ	*14	SLG	ダイキ	1998.11.26	6800	
SANKYO FEVER　実機シミュレーションS Vol.3	*2	TAB	TEN研究所	1998.11.26	5800	
アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版 ～発売5周年（得）パッケージ～	*14	TAB	ジャレコ	1998.11.26	7800	
ウィザードリィ　リルガミンサーガ		RPG	ローカス／ソリトンソフトウェア	1998.11.26	5800	
ボールディランド		SLG	バンプレスト	1998.11.26	6800	
ウイニングポスト3　プログラム'98		ETC	コーエー	1998.12.3	6800	
カプコンジェネレーション ～第5集　格闘家たち～		ACT	カプコン	1998.12.3	5800	
ファーランドサーガ　時の道標	*2	SLG	TGL	1998.12.3	6800	
続　初恋物語 ～修学旅行～		SLG	徳間書店インターメディア	1998.12.3	7800	
ノエル3		ADV	パイオニアLDC	1998.12.10	6900	
バーチャル麻雀Ⅱ　マイ・フェアー・レディ	*14	TAB	マイクロネット	1998.12.10	8800	
悠久幻想曲ensemble		ETC	メディアワークス	1998.12.10	3800	
瑠璃色の雪	*14	SLG	キッド	1998.12.10	6800	
よしもと麻雀倶楽部		TAB	彩京	1998.12.17	5800	
6インチまいだ～りん		SLG	キッド	1998.12.23	5800	
ガールドールトーイ　魂をください		ADV	ザウス	1998.12.23	6800	
サクラ大戦　帝撃グラフ		ETC	セガ／レッドカンパニー	1998.12.23	4800	
ラングリッサー　トリビュート		SLG	メサイヤ	1998.12.23	9800	
ルームメイトW ～ふたり～		SLG	データム・ポリスター	1999.1.14	6800	
闘龍伝説エランドール		ACT	カマタアンドパートナーズ	1999.1.14	5800	
デバイスレイン		SLG	メディアワークス	1999.2.25	5800	
ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	*12	ACT	カプコン	1999.3.4	5800	
仙劍奇俠傳		RPG	SOFTSTAR ENTERTAINMENT	1999.3.4	5800	
悠久幻想曲ensemble2		ETC	メディアワークス	1999.3.4	3800	
ファルコムクラシックコレクション		ETC	日本ビクター	1999.3.4	6500	
KISSより…	*2	SLG	キッド	1999.3.18	6800	
アイドル雀士スーチーパイ　シークレットアルバム	*14	ETC	ジャレコ	1999.3.18	4800	
ダービースタリオン		ETC	アスキー	1999.3.25	6800	
ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3　旅立ちの詩		ADV	コナミ	1999.4.1	8800	
涼子のおしゃべりルーム		ETC	データム・ポリスター	1999.4.22	5800	
フレンズ ～青春の輝き～		SLG	NECインターチャネル	1999.4.29	7200	
プロ指南麻雀「兵」		TAB	カルチャーブレーン	1999.7.8	5800	
With You ～みつめていたい～		SLG	NECインターチャネル	1999.7.29	7200	
ストリートファイターZERO3	*12	ACT	カプコン	1999.8.6	5800	229
ソニック3D フリッキーアイランド		ACT	セガ	1999.10.14	3800	
ルームメイト　井上涼子 ～COMPLETE BOX～		ETC	データム・ポリスター	2000.3.16	15000	
ファイナルファイトリベンジ	*12	ACT	カプコン	2000.3.30	5800	229
悠久幻想曲　保存版　Perpetual Collection		ETC	メディアワークス	2000.12.7	15000	

*1：廉価版あり（サタコレ版含む）　*2：特別版あり（限定版含む）　*3：対戦ケーブル同梱版あり　*7：1M拡張RAM同梱版あり　*12：4M拡張RAM同梱版あり　*14：18歳以上推奨

ドリームキャスト

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
バーチャファイター3tb		ACT	セガ	1998.11.27	5800	249
ゴジラ・ジェネレーションズ		ACT	セガ	1998.11.27	5800	
July		ADV	フォーティファイブ	1998.11.27	5800	
ペンペントライアイスロン		ACT	ゼネラル・エンタテイメント	1998.11.27	5800	258
インカミング人類最終決戦		SHT	イマジニア	1998.12.17	5800	
セヴンスクロス		RPG	NECホームエレクトロニクス	1998.12.23	5800	258
ソニックアドベンチャー	○	ACT	セガ	1998.12.23	5800	249
TETRIS 4D		PUZ	ビーピーエス	1998.12.23	5800	
戦国TURB		ACT	NECホームエレクトロニクス	1999.1.14	5800	
神機世界エヴォリューション		RPG	セガ	1999.1.21	5800	249
セガラリー2	△	RAC	セガ	1999.1.28	5800	249
パワーストーン		ACT	カプコン	1999.2.25	5800	258
ポップンミュージック		ACT	コナミ	1999.2.25	5800	
エアロダンシング featuring Blue Impulse	○	ACT	CRI	1999.3.4	5800	258
サイキックフォース2012		ACT	タイトー	1999.3.4	5800	
ぷよぷよ〜ん		PUZ	セガ	1999.3.4	5800	
麻雀大会ⅡSpecial		TAB	コーエー	1999.3.4	6800	
MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2		RAC	UBIソフト	1999.3.11	5800	
リアルサウンド 〜風のリグレット〜	△	ADV	ワープ	1999.3.11	4800	
北へ。 White Illumination		ADV	ハドソン	1999.3.18	5800	258
湯川元専務のお宝さがし	△	ETC	セガ	1999.3.20	980	249
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	*3	SHT	セガ	1999.3.25	5800	
三國志Ⅵ		SLG	コーエー	1999.3.25	9800	
スーパースピード・レーシング		RAC	セガ	1999.3.25	5800	
信長の野望将星録 withパワーアップキット		SLG	コーエー	1999.3.25	9800	
ブルースティンガー		ACT	セガ	1999.3.25	5800	249
MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES		ACT	カプコン	1999.3.25	5800	
ゲットバス	*4	ACT	セガ	1999.4.1	5800	256
デジタル競馬新聞マイトラックマン	△	SLG	ショウエイシステム	1999.4.8	6800	
森田の最強将棋		TAB	ランダムハウス	1999.4.15	5800	
森田の最強Reversi		TAB	ランダムハウス	1999.4.15	2800	
WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫		ADV	メビウス／セガ	1999.4.22	6800	
レッドラインレーサー		RAC	イマジニア	1999.4.29	5800	
ELEMENTAL GIMMICK GEAR		RPG	ハドソン	1999.5.27	5800	
ダイナマイト刑事2	○	ACT	セガ	1999.5.27	5800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	*1	ACT	SNK	1999.6.24	5800	
ジャイアントグラム 〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜		SPT	セガ	1999.6.24	5800	250
首都高バトル	○	RAC	元気	1999.6.24	5800	258
生体兵器エクスペンダブル		SHT	イマジニア	1999.6.24	5800	
永世名人Ⅲ〜ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳〜		TAB	コナミ	1999.7.8	3980	
ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	○	ACT	カプコン	1999.7.8	5800	
超発明BOYカニパン 〜暴走ロボトの謎!?〜		RPG	セガ	1999.7.8	5800	
バギーヒート	○	RAC	CRI	1999.7.8	5800	
フレームグライド	△	ACT	フロム・ソフトウェア	1999.7.15	6800	259
ワールド・ネバーランドプラス 〜オルルド王国物語〜	○	SLG	リバーヒルソフト	1999.7.15	5800	259
真本格花札		TAB	アルトロン	1999.7.22	4800	
世界ふしぎ発見！トロイア		ADV	TBS	1999.7.22	5800	
電波少年的懸賞生活 〜なすびの部屋〜	△	ETC	ハドソン	1999.7.22	1480	
アキハバラ電脳組パタPies！		SLG	セガ	1999.7.29	5800	
エアフォースデルタ	*1	SHT	コナミ	1999.7.29	5800	259
シーマン 〜禁断のペット〜	*2	SLG	ビバリウム	1999.7.29	6800	259, 268
マリオネットハンドラー		ETC	マイクロネット	1999.7.29	5800	
北へ。 Photo Memories		ETC	ハドソン	1999.8.5	3800	
ソウルキャリバー	○	ACT	ナムコ	1999.8.5	5800	259
プロ野球チームをつくろう！		SLG	セガ	1999.8.5	5800	
COOL BOARDERS BURRRN！	△ *1	SPT	ウエップシステム	1999.8.26	5800	
機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION		ADV	角川書店／ESP	1999.8.26	6800	
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	○ *1	SHT	バンダイ	1999.8.26	6800	259
dancing blade かってに桃天使！ 完全版		ADV	コナミ	1999.9.2	5800	
新日本プロレスリング闘魂烈伝4	△	SPT	トミー	1999.9.2	6800	
ポップンミュージック2		SLG	コナミ	1999.9.14	4800	
クライマックスランダーズ	○	RPG	セガ	1999.9.15	5800	250
エスピオネージェンツ		SLG	NECホームエレクトロニクス	1999.9.23	5800	
まぼろし月夜	○	ADV	シムス	1999.9.23	5800	
アイドル雀士をつくっちゃおう♡		TAB	ジャレコ	1999.9.23	6800	
あつまれ！ぐるぐる温泉	△	TAB	セガ	1999.9.23	4800	250
ブラックマトリクス アドヴァンスト		RPG	NECインターチャネル	1999.9.30	6800	
dancing blade かってに桃天使Ⅱ 〜Tears of Eden〜完全版		ADV	コナミ	1999.9.30	5800	
グラウエンの鳥籠 Kapitel1「契約」	△ *10	ETC	セガ	1999.9.30	2800	260
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	△	SLG	セガ	1999.9.30	6800	
ぷらすぷらむ		PUZ	TAKUYO	1999.10.7	3800	
マリオネットカンパニー	○	ADV	マイクロキャビン	1999.10.7	6800	
ソニックアドベンチャー・インターナショナル	○	ACT	セガ	1999.10.14	5800	
夢馬券1999インターネット	△	ETC	シャングリ・ラ	1999.10.21	2800	
REVIVE... 〜蘇生〜		ADV	データイースト	1999.10.28	6800	
蒼鋼の騎兵スペースグリフォン		SHT	パンサーソフトウェア	1999.11.3	5800	
ラングリッサーミレニアム	△	SLG	メサイヤ	1999.11.3	5800	260
田中寅彦のウル寅流将棋居飛車穴熊編	○	TAB	アークシステムワークス	1999.11.11	5800	
チューチューロケット！	○ *5	PUZ	セガ	1999.11.11	2800	250
ギガウイング	○	SHT	カプコン	1999.11.11	5800	
SUPER PRODUCERS −目指せショウビズ界−	△	SLG	ハドソン	1999.11.11	6800	260
日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	*1	TAB	ナグザット	1999.11.18	5800	
棋太平GOLD	○	TAB	ネットビレッジ	1999.11.18	9800	
スピード・デビル		RAC	ユービーアイソフト	1999.11.18	5800	
魔剣X		ADV	アトラス	1999.11.25	6800	260
デスクリムゾン2 −メラニートの祭壇−	○	SHT	エコールソフトウェア	1999.11.25	5800	
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	○	ACT	カプコン	1999.11.25	5800	
ゾンビリベンジ	○	ACT	セガ	1999.11.25	5800	
ハローキティのガーデンパニック (Hello Kitty ドリームキャストセット同梱)		PUZ	セガ	1999.11.25	34800	
ネッパチ 〜10連チャンでラスベガス旅行〜	△	TAB	ダイコク電機	1999.11.25	5800	
F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	○	RAC	ビデオシステム	1999.11.25	5800	
電幻天使対戦麻雀シャングリラ	*1	TAB	マーベラスエンタテイメント	1999.11.25	5800	
ハローキティのラブリー・フルーツパーク		PUZ	セガ	1999.11.25	2800	
グラウエンの鳥篭 Kapitel2「鳥篭」	△ *10	ETC	セガ	1999.11.25	2800	
サンライズ英雄譚		RPG	サンライズインタラクティブ	1999.12.2	6800	
バーチャストライカー2 Ver.2000.1		SPT	セガ	1999.12.2	5800	17, 250
バーミリオン・デザート	○	RPG	リバーヒルソフト	1999.12.2	5800	
スターグラディエイター2 ナイトメアオブビルシュタイン		ACT	カプコン	1999.12.9	5800	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	△	ACT	セガ	1999.12.9	5800	256, 265
ドリームフライヤー	○	ETC	セガ	1999.12.9	2800	
爆裂無敵バンガイオー	△	SHT	トレジャー／ESP	1999.12.9	5800	260
ジェットコースタードリーム	○	SLG	びんぼうソフト／ボトムアップ	1999.12.9	3980	260
ゴルフしようよ	○	SPT	ボトムアップ (後年、ソフトマックス)	1999.12.9	3980	260
お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー	○	ETC	ワカ製作所	1999.12.9	7800	
ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章		ACT	アスキー	1999.12.16	6800	261
央華封神 〜央華咲きし刻〜	○	RPG	ESP／メディアワークス	1999.12.16	6800	
ストリートファイターⅢダブルインパクト	○	ACT	カプコン	1999.12.16	6800	
信長の野望 烈風伝		SLG	コーエー	1999.12.16	9800	
ぷよぷよDA！ 〜featuring ELLENA System〜		ACT	コンパイル	1999.12.16	5800	
スペースチャンネル5	*1	ETC	セガ	1999.12.16	5800	251
クリスマスシーマン 〜想いを伝えるもうひとつの方法〜 (メッセージキット)	△	ETC	ビバリウム	1999.12.16	2800	
クリスマスシーマン 〜想いを伝えるもうひとつの方法〜 (プレゼントディスク)	△	ETC	ビバリウム	1999.12.16	980	
パンツァーフロント		SLG	アスキー	1999.12.22	6800	
バイオハザード2 Value plus		ADV	カプコン	1999.12.22	4800	
悠久幻想曲3 Perpetual Blue		SLG	メディアワークス	1999.12.22	6800	
神機世界エヴォリューション2 〜遠い約束〜		RPG	ESP／スティング	1999.12.23	6800	
戦国TURB Fanfan I ♡ me Dunce-doublentendre		ETC	NECホームエレクトロニクス	1999.12.23	4800	
学級王ヤマザキ 〜ヤマザキ王国大フン争！〜		TAB	セガ	1999.12.23	4800	
ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト		ACT	セガ	1999.12.23	5800	
プロ野球チームであそぼう！	△	SPT	セガ	1999.12.23	5800	
東京バス案内(ガイド)		SLG	フォーティファイブ	1999.12.23	5800	261
Dの食卓2	*6	RPG	ワープ	1999.12.23	6800	261
シェンムー 一章 横須賀	○	ADV	セガ	1999.12.23	6800	251
突撃!てけてけ!! トイ・レンジャー		ACT	セガ	2000.1.6	4800	
花組対戦コラムス2	△	PUZ	セガ	2000.1.6	5800	
超鋼戦紀キカイオー		ACT	カプコン	2000.1.13	5800	
READY 2 RUMBLE BOXING 〜打ち込め笑いのメガトンパンチ!!〜		SPT	セガ	2000.1.13	5800	
七つの秘館 戦慄の微笑		ADV	コーエー	2000.1.20	6800	
レインボーコットン		SHT	サクセス	2000.1.20	5800	
エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク	○	ETC	CRI	2000.1.20	2980	
NFL2K	*1	SPT	セガ	2000.1.20	5800	251
電車でGO! 2 高速編 3000番台		SLG	タイトー	2000.1.20	4800	
グラウエンの鳥篭 Kapitel3「陥穽(カンセイ)」	△ *10	ETC	セガ	2000.1.27	2800	
クレイジータクシー		ACT	セガ	2000.1.27	5800	
ルーマニア#203	○	SLG	セガ	2000.1.27	5800	17, 251
UNDER COVER AD2025 Kei		ADV	パルス・インタラクティブ	2000.1.27	5800	
バイオハザード コード：ベロニカ		ADV	カプコン	2000.2.3	6800	261
スーパーマグネチックニュウニュウ	○	ACT	元気	2000.2.3	5800	
ポップンミュージック3 アペンドディスク		SLG	コナミ	2000.2.10	2800	
トレジャーストライク	○	ACT	キッド	2000.2.17	5800	261
ダンスダンスレボリューション2nd MIX Dreamcast Edition		SLG	コナミ	2000.2.17	5800	
SegaGT Homologation Special	○	RAC	セガ	2000.2.17	5800	251
リング		ADV	角川書店／アスミック・エースエンタテインメント	2000.2.24	6800	
ゴーレムのまいご	○	PUZ	キャラメルポット	2000.2.24	3800	261
エアロダンシングF	○	SLG	CRI	2000.2.24	5800	
CARRIER		ADV	ジャレコ	2000.2.24	6800	
大神一郎奮闘記 〜サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より〜		ETC	セガ	2000.2.24	5800	
バーチャコップ2		SHT	セガ	2000.3.2	2800	
ガンバード2	○	SHT	カプコン	2000.3.9	5800	
パズルボブル4	○	PUZ	サイバーフロント	2000.3.16	5800	
上海ダイナスティ		PUZ	サクセス	2000.3.16	3800	
ティンクルスタースプライツ		SHT	SNK	2000.3.23	2800	
ヴィジランテ8 〜セカンドバトル〜		ACT	シスコンエンタテイメント	2000.3.23	5800	
NBA2K		SPT	セガ	2000.3.23	5800	
レイクマスターズPRO Dreamcast Plus！	△	SLG	ダズ	2000.3.23	5800	
レイマン海賊船からの脱出！		ACT	ユービーアイソフト	2000.3.23	5800	
プロ麻雀極D		TAB	アテナ	2000.3.30	4800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	△ *1	ACT	SNK	2000.3.30	5800	
MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes	○	ACT	カプコン	2000.3.30	5800	262
ウイニングポスト4 プログラム2000		SLG	コーエー	2000.3.30	6800	
実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition		SPT	コナミ	2000.3.30	5800	
グラウエンの鳥篭 Kapitel4「邂逅(カイコウ)」	△ *10	ETC	セガ	2000.3.30	2800	
GET!! コロニーズ		PUZ	セガ	2000.3.30	2800	
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	*7	ETC	セガ	2000.3.30	4800	256
ハローキティのマジカルブロック		PUZ	セガ	2000.3.30	2800	
ワールド・ネバーランド2プラス 〜プルト共和国物語〜	○	SLG	リバーヒルソフト	2000.3.30	5800	
スーパーユーロサッカー2000		SPT	イマジニア	2000.4.6	5800	
三國志Ⅵ with パワーアップキット		SLG	コーエー	2000.4.6	9800	
ハローキティの「音なる」メール		ETC	セガ	2000.4.13	2800	
さくらももこ劇場コジコジ		ETC	マーベラスエンターテイメント	2000.4.20	6800	
パワーストーン2	○	ACT	カプコン	2000.4.27	5800	
ダンスダンスレボリューション CLUB VERSION Dreamcast Edition		SLG	コナミ	2000.4.27	5800	
機天烈少年'Sガンガガン	*8	ACT	セガ	2000.4.27	4800	
サンバDEアミーゴ	○	ETC	セガ	2000.4.27	5800	257
ソーサリアン 〜七星魔法の使徒〜	○ *2	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア	2000.4.27	5800	
ビックリマン2000 ビバ！フェスチバァ！		ETC	セガトイズ	2000.5.2	4800	
通信対戦ロジックバトル 大雪戦	△	PUZ	フォーティファイブ	2000.5.11	3800	
久遠の絆 再臨詔		ADV	フォグ	2000.5.18	5800	262
マリオネットカンパニー2Chu！	○	ADV	マイクロキャビン	2000.5.18	6800	
スーパーランナバウト	○	RAC	クライマックス	2000.5.25	5800	262
グラウエンの鳥篭 Kapitel5「贖罪(ショクザイ)」	△ *10	ETC	セガ	2000.5.25	2800	
サクラ大戦	○ *2	ADV	セガ	2000.5.25	4800	
レンタヒーローNo.1		RPG	セガ	2000.5.25	5800	251
ゴルフしようよ 攻略パック	○	SPT	ソフトマックス	2000.6.1	3980	
ぼけかの 〜由美・静香・史緒〜		SLG	データム・ポリスター	2000.6.8	6800	
アニマスター	○	SLG	アキ	2000.6.15	5800	
首都高バトル2	○	RAC	元気	2000.6.22	5800	
アドバンスド大戦略 〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜	○	SLG	セガ	2000.6.22	6800	
人生ゲーム for Dreamcast		TAB	タカラ	2000.6.22	5800	
RECORD OF LODOSS WAR ロードス島戦記 邪神降臨		RPG	角川書店	2000.6.29	6800	262
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future	○	ACT	カプコン	2000.6.29	5800	
メモリーズオフ Complete	○	ADV	キッド	2000.6.29	6800	
インペリアルの鷹 FIGHTER OF ZERO		SHT	グローバル・A・エンタテインメント	2000.6.29	5800	

*1：ドリコレ含む廉価版あり *2：限定版など別パッケージあり *3：ガンセットあり *4：つりコンセットあり *5：カラーコントローラーセットあり *6：パッケージ複数あり
*7：キーボード同梱版あり *8：マイク同梱版あり *10：ドリームキャストダイレクト専売 ※ネット対応(○：対応 ◎：ブロードバンド対応(非公式を含む) △：一部サービス終了)

タイトル	※		ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
ジェットセットラジオ	○		ACT	セガ	2000.6.29	5800	17, 252
ルームメイトノベル ~佐藤由香~			ADV	データム・ポリスター	2000.6.29	6800	
ミスタードリラー	○		ACT	ナムコ	2000.6.29	4800	
機動戦士ガンダム　ギレンの野望 ~ジオンの系譜~	△		SLG	バンダイ	2000.6.29	6800	
ネッパチII@VPACHI ~CRハレンチ学園~	△		SLG	ダイコク電機	2000.7.6	4800	
リボルト			RAC	アクレイムジャパン／タイトー	2000.7.13	3800	262
トゥームレイダー4：ラストレベレーション			ACT	カプコン	2000.7.19	5800	
ダビつく ~ダービー馬をつくろう！~	△		SLG	セガ	2000.7.27	6800	252
ズサーヴァサー	○		RAC	リアルビジョン	2000.7.27	4800	
センチメンタルグラフティ2			ADV	NECインターチャネル	2000.7.27	6800	
バーチャアスリート2K	○		SPT	セガ	2000.7.27	5800	
特撮冒険活劇スーパーヒーロー烈伝			ADV	バンプレスト	2000.7.27	6800	
ねっとDEぼう	○		TAB	TAKUYO	2000.7.27	6800	
グラウエンの鳥篭　Kapitel6「戦慄」	△	*10	ETC	セガ	2000.7.27	2800	
グランディアII		*2	RPG	ゲームアーツ	2000.8.3	6800	262
ゴルフしようよ コースデータ集　アドベンチャー編	○		SPT	ソフトマックス	2000.8.3	1900	
F355 Challenge	○		RAC	セガ	2000.8.3	5800	257
ジャイアントグラム2000 ~全日本プロレス3 栄光の勇者達~			SPT	セガ	2000.8.10	5800	
COOL COOL TOON	△		ACT	SNK	2000.8.10	5800	263
プロ野球チームであそぼうネット！	△		SPT	セガ	2000.8.10	5800	
ドグウ戦紀　覇王			SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア	2000.8.10	5800	
ヴァンパイアクロニクル for Matching Service	○	*10	ACT	カプコン	2000.8.10	4800	
SPAWN　In The Demon'sHand	○		ACT	カプコン	2000.8.10	5800	
シーマン ~禁断のペット~〈2001年対応版〉		*2	SLG	ビバリウム	2000.8.10	6800	
ハローキティのわくわくクッキーズ			PUZ	セガ	2000.8.10	2800	
プリズマティカリゼーション			ADV	アークシステムワークス	2000.8.24	5800	
ルーンジェイド	△		RPG	ハドソン	2000.8.24	5800	
ルーンキャスター			SLG	ノイジア	2000.8.24	5800	
ジャーマン	○		TAB	ヴィジット	2000.8.31	4800	
がんばれ！ニッポン！オリンピック2000			SPT	コナミ	2000.8.31	オープン	
CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000	○		ACT	カプコン	2000.9.6	5800	
ディノクライシス			ADV	カプコン	2000.9.6	5800	
Kanon			ADV	NECインターチャネル	2000.9.14	6800	263
サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~	○	*2	ADV	セガ	2000.9.21	5800	
deSPIRIA（デスピリア）			RPG	アトラス	2000.9.21	6800	263
デッドオアアライブ2	○		ACT	テクモ	2000.9.28	6800	263
もっとプロ野球チームをつくろう！	△		SLG	セガ	2000.9.28	5800	
聖霊機ライブレード			RPG	ウィンキーソフト	2000.9.28	5800	
ネッパチIII@VPACHI ~CRど根性ガエル2・CRど根性ガエルH~	△		SLG	ダイコク電機	2000.9.28	4800	
ラブひな　突然のエンゲージ・ハプニング	○	*2	ADV	セガ	2000.9.28	5800	
HAPPY★LESSON ~ファーストレッスン~	△		ETC	データム・ポリスター	2000.9.28	4800	
実戦パチスロ必勝法！@VPACHI ~コングダム~	△		SLG	MAXBET	2000.9.28	4800	
エターナルアルカディア	○	*2, *9	RPG	セガ	2000.10.5	6800	252
ねっとdeテニス	○	*10	SPT	カプコン	2000.10.9	1980	
エルドラドゲート（第1巻）	○		RPG	カプコン	2000.10.10	2800	263
ポップンミュージック4　アペンドディスク			SLG	コナミ	2000.10.12	オープン	
エイティーン・ホイーラー	○		RAC	セガ	2000.10.12	5800	
サイレントスコープ			SHT	コナミ	2000.10.12	オープン	
ナップルテール　Arsia in Day dream	○		ACT	セガ	2000.10.19	5800	252
セガマリンフィッシング	△		SLG	セガ	2000.10.19	5800	
熱闘ゴルフ	△		SPT	セガ	2000.10.19	5800	252
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service	○	*10	ACT	カプコン	2000.10.26	3800	
シドニー2000			SPT	カプコン	2000.10.26	5800	
平成麻雀荘	△	*8	TAB	マイクロネット	2000.10.26	5800	
ネオゴールデンログレス			SLG	サクセス	2000.10.26	3800	
あつまれ！ぐるぐる温泉BB	△		TAB	セガ	2000.10.31	2800	
L.O.L. ~LACK OF LOVE~			RPG	アスキー	2000.11.2	6800	263
ジェットコースタードリーム2	○		SLG	びんぼうソフト	2000.11.2	5800	
マリオネットハンドラー2	○		SLG	マイクロネット	2000.11.9	5800	
トリコロールクライシス	○		RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア	2000.11.9	5800	
マーズマトリックス	○		SHT	カプコン	2000.11.9	5800	
ドリームスタジオ	○		ETC	セガ	2000.11.9	6800	252
エアロダンシングF　轟つばさの初飛行	○		SLG	CRI	2000.11.16	3800	
メルクリウスプリティ　end of the century			SLG	NECインターチャネル	2000.11.16	6800	
バイオハザード3　ラストエスケープ	○		ADV	カプコン	2000.11.16	5800	
F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast			RAC	ビデオシステム	2000.11.22	5800	
パワースマッシュ	△		SPT	セガ	2000.11.23	5800	
セガテトリス	○		PUZ	セガ	2000.11.23	2800	
クイズ ああっ女神さまっ~闘う翼とともに~	△	*2	ETC	セガ	2000.11.30	5800	
青の6号　歳月不待人 －TIME AND TIDE－	○		ADV	セガ	2000.12.7	5800	253
燃えろ！ジャスティス学園	○		ACT	カプコン	2000.12.7	5800	265
CHARGE'N BLAST			ACT	シムス	2000.12.7	4800	
エルドラドゲート（第2巻）	○		RPG	カプコン	2000.12.12	2800	
ネッパチIV@VPACHI ~CR嗚呼!!花の応援団3~	△		SLG	ダイコク電機	2000.12.14	4800	
ネッパチV@VPACHI ~CRモンスターハウス~	△		SLG	ダイコク電機	2000.12.14	4800	
サンバDEアミーゴ Ver.2000	○		ETC	セガ	2000.12.14	5800	
ギルティギアゼクス	○		ACT	サミー	2000.12.14	5800	264
でじこのまいブラ	○		ETC	isao	2000.12.14	2480	
東京バス案内（ガイド） ~美人バスガイド添乗パック~			SLG	フォーティファイブ	2000.12.21	5800	
ファンタシースターオンライン	◎		RPG	セガ	2000.12.21	6800	16, 253
Never7 ~the end of infinity~	○		ADV	キッド	2000.12.21	6800	
サカつく特大号 ~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！~	○		SLG	セガ	2000.12.21	5800	
ソニックシャッフル			ETC	セガ	2000.12.21	5800	
探偵紳士DASH！			ADV	アーベル	2000.12.21	6800	264
バスラッシュドリーム ~エコギアパワーワームチャンピオンシップ~	○		SLG	ビスコ	2000.12.21	5800	
幕末浪漫第二幕月華の剣士 Final edition			ACT	SNK	2000.12.21	5800	
ガンスパイク	○		SHT	カプコン	2000.12.21	5800	
デイトナUSA2001	○		RAC	セガ	2000.12.21	5800	
スーパーストリートファイターIIX for Matching Service	○	*10	ACT	カプコン	2000.12.22	4800	
サクラ大戦・キネマトロン花組メール			ETC	セガ	2000.12.28	2800	
カードキャプターさくら知世のビデオ大作戦	○	*2	ETC	セガ	2000.12.28	5800	
デ・ラ・ジェットセットラジオ	○		ACT	セガ	2001.1.1	5800	
ギガウイング2	○		SHT	カプコン	2001.1.18	5800	
ファイティングバイパーズ2	○		ACT	セガ	2001.1.18	5800	
超鋼戦紀キカイオー for Matching Service	○	*10	ACT	カプコン	2001.1.18	3800	
ゴルフしようよ2 新たなる挑戦	△		SPT	ソフトマックス	2001.1.25	5800	
ぼくドラえもん	○		ADV	セガトイズ	2001.1.25	5800	253
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP			ACT	カプコン	2001.1.25	5800	264
ecco THE DOLPHIN ~DEFENDER OF THE FUTURE~			ACT	セガ	2001.1.25	5800	

タイトル	※		ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
ザ・心理ゲーム	○		ETC	ヴィジット	2001.2.1	4800	
エルドラドゲート（第3巻）	○		RPG	カプコン	2001.2.2	2800	
ハンドレッドソード（@barai版）	○	*10	SLG	セガ	2001.2.8	980	
ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場　for Matching Service	○	*10	ACT	カプコン	2001.2.15	3800	
エアロダンシングi	○		SLG	CRI	2001.2.15	6800	
ハンドレッドソード	○		SLG	セガ	2001.2.15	5800	253
ネッパチVI@VPACHI ~CRお宝探検隊~	△		SLG	ダイコク電機	2001.2.15	4800	
マクロスM3	○		ACT	翔泳社	2001.2.22	6800	
西風の狂詩曲（ラプソディ）	○		RPG	ソフトマックス	2001.2.22	5800	
FISH EYES　Wild			SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア	2001.2.22	5800	
ファイヤープロレスリングD	○		SPT	スパイク	2001.3.1	6800	
ル・マン24アワーズ			RAC	セガ	2001.3.15	5800	
バトルビースター			SLG	スタジオワンダーエフェクト	2001.3.15	5800	
サクラ大戦3 ~巴里は燃えているか~	○	*2	ADV	セガ	2001.3.22	7800	253
バイオハザードコードベロニカ完全版			ADV	カプコン	2001.3.22	5800	
パワージェットレーシング			RAC	CRI	2001.3.22	5800	
春雨曜日	○		ADV	NECインターチャネル	2001.3.22	6800	
WORLD SERIES BASEBALL 2K1			SPT	セガ	2001.3.22	6800	
EVE ZERO 完全版　ark of the matter	○		ADV	ゲームビレッジ	2001.3.22	7800	
セガガガ		*2	SLG	セガ	2001.3.29	5800	253
イルブリード			ACT	クレイジーゲーム	2001.3.29	5800	264
ラブひな　スマイルアゲイン			ADV	セガ	2001.3.29	8800	
NBA2K1	○		SPT	セガ	2001.3.29	5800	
NFL2K1	○		SPT	セガ	2001.3.29	5800	
Canvas ~セピア色のモチーフ~			ADV	NECインターチャネル	2001.4.5	7200	
es（エス）			ADV	テレビ朝日／セガ	2001.4.5	6800	254
スピリットオブスピード1937			RAC	アクレイムジャパン／タイトー	2001.4.5	3800	
エルドラドゲート（第4巻）	○		RPG	カプコン	2001.4.12	2800	
エンジェルプレゼント			ADV	NECインターチャネル	2001.4.12	6800	
SPORTS JAM	○		SPT	セガ	2001.4.12	5800	
Close to ~祈りの丘~	○		ADV	キッド	2001.4.19	6800	
新世紀エヴァンゲリオン　タイピングE計画	○		ETC	ガイナックス	2001.4.19	6800	
WWF ROYAL RUMBLE			ACT	ユークス	2001.4.26	3800	
HAPPY★LESSON	△		ADV	データム・ポリスター	2001.4.26	6800	
アドバンスド大戦略2001			SLG	セガ	2001.4.26	7800	
KONOHANA：True Report	○		ADV	サクセス	2001.4.26	2800	
デスクリムゾンOX			SHT	エコールソフトウェア	2001.5.10	5800	
NET VERSUS　囲碁	○		TAB	アットマーク	2001.5.24	1900	
NET VERSUS　将棋	○		TAB	アットマーク	2001.5.24	1900	
NET VERSUS　チェス	○		TAB	アットマーク	2001.5.24	1900	
NET VERSUS　花札	○		TAB	アットマーク	2001.5.24	1900	
NET VERSUS　麻雀	○		TAB	アットマーク	2001.5.24	1900	
NET VERSUS　リバーシ	○		TAB	アットマーク	2001.5.24	1900	
NET VERSUS　連珠　五目並べ	○		TAB	アットマーク	2001.5.24	1900	
バウンティハンターサラ　ホーリーマウンテンの帝王			ADV	カプコン	2001.5.24	5800	
エクソダスギルティーネオス			ACT	アーベル	2001.5.31	6800	
クレイジータクシー2	○		ACT	セガ	2001.5.31	5800	254
エルドラドゲート（第5巻）	○		RPG	カプコン	2001.6.6	2800	
ファンタシースターオンラインVer.2	◎		RPG	セガ	2001.6.7	4800	
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	○		ACT	カプコン	2001.6.14	3800	
コンフィデンシャルミッション			SHT	セガ	2001.6.14	5800	257
クレオパトラフォーチュン			PUZ	アルトロン	2001.6.21	5800	
スーパーランナバウト　サンフランシスコエディション			ACT	クライマックス	2001.6.21	3800	
Pia♡キャロットへようこそ!! 2.5			ADV	NECインターチャネル	2001.6.21	7200	
ミス・ムーンライト			ADV	加賀テック	2001.6.21	6800	
ソニックアドベンチャー2	○	*2	ACT	セガ	2001.6.23	5800	254
対戦ネットギミック　カプコン＆彩京オールスターズ	○		TAB	カプコン	2001.6.28	5800	
MAGIC：The Gathering			TAB	セガ	2001.6.28	6800	
ガンダム　バトルオンライン	○		SLG	バンダイ	2001.6.28	6800	264
ガイアマスター　決戦！世紀王伝説			TAB	カプコン	2001.6.28	5800	
スーパーパズルファイターIIX for Matching Service	○		PUZ	カプコン	2001.7.5	3800	
US Shenmue	○		ADV	CRI	2001.7.5	3000	
井上涼子 ~ルームメイト~			ADV	データム・ポリスター	2001.7.5	6800	
ヘビーメタル　ジオマトリックス	○		ACT	カプコン	2001.7.12	5800	
カルドセプト セカンド	◎		TAB	メディアファクトリー	2001.7.12	6800	264
プリンセスメーカーコレクション			SLG	ジェネックス	2001.7.19	5800	
パチスロ帝王ドリームスロット　HEIWA SP	○		ETC	メディアエンターテイメント	2001.7.26	5800	
秘密 ~唯がいた夏~			ADV	スターフィッシュ	2001.7.26	5800	
Fragrance Tale			ADV	TAKUYO	2001.7.26	5800	
夢のつばさ　fate of heart	○		ADV	キッド	2001.7.26	5800	
アウトトリガー	◎		ACT	セガ	2001.8.2	5800	
火焔聖母　The Virgin on Megiddo			ADV	広美／スタジオライン	2001.8.2	6800	
CR必殺仕事人　パチってちょんまげ@VPACHI	○		ETC	ハックベリー	2001.8.2	5800	
エルドラドゲート（第6巻）	○		RPG	カプコン	2001.8.8	2800	
ぐるぐる温泉2	◎		TAB	セガ	2001.8.9	5800	
こみっくパーティー		*2	ADV	アクアプラス	2001.8.9	6800	
ダビつく2	○		SLG	セガ	2001.8.9	6800	
エアロダンシングi　次回作まで待てませ~ん	○		ETC	CRI	2001.8.23	3800	
カナリア ~この想いを歌に乗せて~			ADV	NECインターチャネル	2001.8.23	6800	
新世紀エヴァンゲリオン　タイピング補完計画	○		ETC	ガイナックス	2001.8.30	6800	
ゲットバス2			SPT	セガ	2001.8.30	5800	
プロ野球チームをつくろう！&あそぼう！	○		SLG	セガ	2001.8.30	3800	254
スーパーロボット大戦α for Dreamcast			SLG	バンプレスト	2001.8.30	7800	
シェンムーII			ADV	セガ	2001.9.6	6800	254
RUN=DIM as Black Soul			SLG	アイディアファクトリー	2001.9.6	5800	
ゼロガンナー2			SHT	彩京	2001.9.6	5800	
SEGA EXTREME SPORTS			SPT	セガ	2001.9.6	5800	
デ・ジ・キャラットファンタジー		*2	ADV	ブロッコリー	2001.9.6	5800	
コズミックスマッシュ	○		ACT	セガ	2001.9.13	2800	
AIR			ADV	NECインターチャネル	2001.9.13	6800	
CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	○		ACT	カプコン	2001.9.13	6800	
ぼくのテニス人生			SPT	びんぼうソフト	2001.9.20	5800	
餓狼MARK OF THE WOLVES			ACT	SNK	2001.9.27	5800	
メモリーズオフ　セカンド	○	*2	ADV	キッド	2001.9.27	6800	
タイピング オブ ザ デート			ETC	ハドソン	2001.9.27	4800	
パチスロ帝王ドリームスロット　OLYMPIA SP	○		ETC	メディアエンターテイメント	2001.9.27	5800	
パチンコの殿堂　CRナナシー			ETC	マイクロキャビン	2001.10.4	5800	

*2：限定版など別パッケージあり　*8：マイク同梱版あり　*9：@barai版あり　*10：ドリームキャストダイレクト専売
※ネット対応（○：対応　◎：ブロードバンド対応（非公式を含む）　△：一部サービス終了）

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売日	価格(円)	掲載ページ
エルドラドゲート(第7巻)	○	RPG	カプコン	2001.10.10	2800	
てんたま　1st Sunnyside	○	SLG	キッド	2001.10.25	6800	
Candy Stripe　みならい天使	*2	SLG	セガ	2001.10.25	6800	
ディヴァイン　ラヴ		SLG	プリンセスソフト	2001.10.25	6800	
井上涼子　ラストシーン		SLG	データム・ポリスター	2001.11.8	4800	
パワースマッシュ2		SPT	セガ	2001.11.15	5800	
マリーとエリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術師1・2～		SLG	クールキッズ	2001.11.15	7800	
Rez		SHT	セガ	2001.11.22	6800	254
プリズム・ハート	○	SLG	キッド	2001.11.29	6800	
サカつく特大号2　J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！		SLG	セガ	2001.12.13	4800	
サクラ大戦オンライン　帝都の長い日々	○ *2	ETC	セガ	2001.12.20	5800	
サクラ大戦オンライン　巴里の優雅な日々	○ *2	ETC	セガ	2001.12.20	5800	
吉亜の丘で寝ころんで…		ADV	加賀テック	2001.12.20	6800	
21 －TwoOne－		ADV	プリンセスソフト	2001.12.27	6800	
ボンバーヘッペ		SLG	フジコムワークトレーディング	2002.1.10	5800	
サクラ大戦　メモリアルパック	○	ADV	セガ	2002.1.17	3800	
ミッシングパーツ　ザ・探偵ストーリーズ		ADV	フォグ	2002.1.17	5800	
ボコ夢の達人		ETC	フジコムワークトレーディング	2002.1.24	3300	
どきどきアイドルスターシーカーRemix		PUZ	グレフ	2002.1.31	4800	
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～　メモリアルパック	○	ADV	セガ	2002.2.7	3800	
Jリーグ スペクタクルサッカー		SPT	セガ	2002.2.7	5800	
不思議のダンジョン 風来のシレン外伝　女剣士アスカ見参！	○	RPG	セガ	2002.2.7	6800	
スペースチャンネル5 Part2	*2,*10	ACT	セガ	2002.2.14	5800	

タイトル	※	ジャンル	発売元	発売予定日	予価(円)
みずいろ	*2	ADV	NECインターチャネル	2002.2.28	6800
ミルキィ・シーズン		ADV	キッド	2002.2.28	6800
ウィークネスヒーロー トラウマン DC		SLG	フォーティファイブ	2002.2.28	6800
二重影		ADV	プリンセスソフト	2002.2.28	6800
サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～　メモリアルパック	○	ADV	セガ	2002.3.7	5800
ぐるぐる温泉3	○	TAB	セガ	2002.3.14	4800
サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～	*2	ADV	セガ	2002.3.21	6800
サクラ大戦　COMPLETE BOX		ADV	セガ	2002.3.21	18000
ナコルル ～あのひとからのおくりもの～		ADV	クールキッズ	2002.3.21	6800
NFL2K2	*10	SPT	セガ	2002.3.28	5800
カード・オブ・デスティニー 光と闇の統合者～		RPG	アーベル	2002.3.28	6800
シスター・プリンセス　プレミアム・エディション		ADV	メディアワークス	2002.3.28	9800
同窓会2 again&refrain		ADV	NECインターチャネル	2002.3.28	7200
新世紀エヴァンゲリオン　綾波育成計画（仮）		SLG	ブロッコリー	2002	7800
水夏 ～SUIKA～		ADV	プリンセスソフト	2002	未定
エリュシオン ～永遠のサンクチュアリ～		ADV	NECインターチャネル	2002	6800
キャッスルファンタジア聖魔大戦		RPG	アグリー	2002	8800
椿色のプリジオーネ		ADV	シンク	2002	未定
Lilthe rb ～リルハーブ～		PUZ	TAKUYO	2002	未定
Ring Age ～リングエイジ～	○	RPG	TAKUYO	2002	6800
クラッピーパーク（仮）		TAB	フジコムワークトレーディング	2002	未定
タコのマリネ		PUZ	マイクロキャビン	2002	未定
ミステリート ～不可逆世界の探偵紳士～		ADV	アーベル	2002	未定
IF IT HAPPENS…		ADV	フジコムワークトレーディング	2002	5800
インタールード		ADV	NECインターチャネル	未定	6800
センチメンタルプレリュード		ADV	NECインターチャネル	未定	6800
バトルビースター2	○	SLG	スタジオワンダーエフェクト	未定	未定
NHL2K2		SPT	セガ	未定	未定
NBA2K2		SPT	セガ	未定	未定
ちQのトモダチ	○	ETC	ネクステック	未定	3800
機動戦士ガンダム　連邦vs.ジオン		ACT	バンダイ	未定	未定
モンスターをつくろう！		SLG	セガ	未定	未定
World Series Baseball 2K2		SPT	セガ	未定	未定

*2：限定版など別パッケージあり　*10：ドリームキャストダイレクト専売
※ネット対応（○：対応　◎：ブロードバンド対応（非公式を含む）　△：一部サービス終了）
（2002年1月11日現在）

写真クレジット
P.16　©SEGA　©SEGA／SONICTEAM
P.17　©SEGA
P.18　©SEGA
P.20　©SEGA　©BURONSON,TETSUO HARA, SHUEISHA,TOEI ANIMATION,FUJI TV
P.21　©SEGA／オフィスアイ　©SEGA　©SEGA／RED　©SEGA／TREASURE　©CHUN SOFT／長坂秀佳
P.29　©SEGA
P.36　©SEGA
P.38　©SEGA
P.41　©SEGA
P.50　©CAPCOM／SEGA　©SEGA
P.51　©SEGA
P.55　©SEGA
P.59　©SEGA
P.62　©SEGA
P.63　©SEGA
P.64　©SEGA
P.68　©SEGA
P.69　©SEGA
P.87　©SEGA
P.90　©SEGA
P.91　©高田裕三／講談社ヤングマガジン／SEGA　©SEGA／寺田憲史
P.92　©SEGA／OVERWORKS
P.95　©SEGA
P.102　©SEGA
P.103　©SEGA
P.105　©SEGA　©MUMiN
P.108　©SEGA
P.111　©CAPCOM／SEGA
P.115　©SEGA
P.134　©SEGA
P.135　©SUNSOFT
P.136　©SEGA
P.137　©SEGA
P.139　©SEGA　©SONICTEAM／SEGA
P.148　©SANRITSU／ACTIVISION　©JVP／SEGA
P.149　©GAME REFUGE／Electronic Arts　©TENGEN
P.150　©Millennium／Electronic Arts　©NAMCO／TENGEN　©Marvel Entertainment Group　©TENGEN　©JVP／SEGA　©Interplay／Visual Concepts　©SEGA
P.151　©Electronic Arts　©MIDWAY／Acclaim　©SEGA　©ATARI GAMES／TENGEN　©Electronic Arts／Electronic Arts Victor　©Acclaim　©SEGA
P.155　©WESTONE／SEGA
P.159　©SEGA／CLIMAX／SONIC
P.161　©SEGA／CLIMAX／SONIC
P.162　©SEGA
P.165　©TAITO　©TRANSPEGASUS LIMITED　©BETA FILM／JP／PIONEER LDC　©STUDIO GARAGE／MULTIMEDIA CREATORS NETWORK／PIONEER ELECTRONIC CORP　©PREMIER INTERNATIONAL CORPORATION　©TAITO／TOEI／Hightech Lab,Japan
P.167　©SEGA
P.173　©SEGA
P.176　©SEGA
P.179　©COMPILE／LMS Music
P.193　©SEGA
P.197　©SEGA　©COMPILE
P.198　©VICTOR COMPANY OF JAPAN／©ANCIENT／©有賀ヒトシ　©ORACION
P.200　©SEGA
P.203　©SEGA
P.205　©SEGA／RED
P.206　©SEGA／せがた三四郎後援会
P.218　©SEGA
P.219　©SEGA　©TAKARA　©KSS
P.230　©SNK　円谷プロ／BANDAI　©SETA　©X-MEN TM／©MARVEL CHARACTERS／©CAPCOM
P.231　©JALECO　©SETA
P.237　©SEGA
P.241　©SEGA
P.242　©SONICTEAM／SEGA
P.247　©SONICTEAM／SEGA
P.256　©SEGA　©SEGA／KATOKI HAJIME
P.257　©SEGA　©SEGA／Ferrari Idea S.A.　©SEGA／Hitmaker
P.265　©SONICTEAM／SEGA　©SEGA／KATOKI HAJIME　©CAPCOM　©SEGA／OVERWORKS
P.268　©DigiToys／VIVARIUM
P.306　©SEGA

※ゲームグラフィティのものは各ページ欄外に表記

GAME INDEX

※本書で画面写真を紹介しているソフトの50音順の索引です。英字表記のタイトルも日本語の読みで掲載しています（例：N－サブ→"エ"の項）

GAME GRAFFITI 欄外QUIZ解答

A1：ゴリラ　A2：RAT　A3：5人　A4：16人　A5：ボールからヒヨコが誕生　A6：ブレインMKⅡ　A7：dz・デノ・ローマ　A8：ユーライア　A9：『展覧会の絵』(ムソルグスキー）　A10：オパオパ　A11：不良ペンギンになる　A12：ペロリーメイト　A13：ホールインワンを決める　A14：かぶと割り　A15：『ザ・サーキット』　A16：ネイ（『ファンタシースターⅡ』）　A17：さらば、強敵（とも）よ…　A18：パワーベースコンバーター　A19：井上麻美　A20：IBM-DOS 4.0／V　A21：パズルコンストラクション　A22：STEP ON BEAT　A23：残虐行為手当　A24：プロ野球VAN　A25：つぎの面へ移動　A26：アニマルサウンドシャワー　A27：ゆうやみのレンタヒーロー　A28：メガスパイダー　A29：午後11時　A30：ガーセー　A31：4年生　A32：銀河鉄道999　A33：独り用チョメチョメゲーム　A34：ジョーイ　A35：再試合　A36：ZAXXON'S MOTHERBASE2000　A37：くるりんぱ　A38：モトリー・クルー　A39：流れ星　A40：グレン　A41：アシカ　A42：バラベルサイユ　A43：時空をこえて　A44：睡眠中の夢　A45：鬼が舞う　A46：ご先祖様の冒険　A47：ソクラテス　A48：ウルフ　A49：原田大二郎　A50：カイル・フリューゲ　A51：ナイツ　A52：裏葉　A53：バーチャファイターキッズ　A54：ネズミ　A55：勇気　A56：リアラ　A57：ネーネーどうして？　A58：真剣で素振り　A59：SONIC 3D BLAST　A60：ウィリー　A61：16倍　A62：ジョン・ペトルーシ　A63：大沢在昌　A64：スクリーンマウントサイト　A65：恐竜　A66：加来徹也　A67：蓮華カーソル　A68：ゴモラ超突進　A69：ソニックのプリント入り　A70：99階　A71：ハマコさん　A72：増田きも　A73：テンションブラスター　A74：ゾンビフィッシング　A75：永井明　A76：デゾリス製氷　A77：セガロリーチャンピオンシップ　A78：それがジョニーの答えだ！

■企画・編集
遠藤栄昭（ファミ通DC編集部）

■構成・執筆
杉林充章
馬波レイ
佐々木功一

■執筆協力
ウィザード

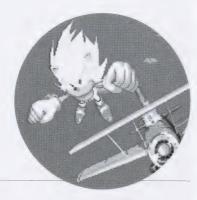
■編集協力
佐藤大作

■デザイン
風間新吾

■デザイン協力
山内大助
池田無台
フリーウェイ

■デザイン監修
山本和幸（ファミ通DC編集部）
井上圭司（ファミ通DC編集部）

■撮影
スタジオアトム

■Special thanks to:
岩井浩之　内田幸二
角銅寿文　神尾強司
北山貴代　窪田　剛
小林三旅　高重謙治
戸塚伎一　西村健作
星山忠彦　松原圭吾
and
川口洋司
All Sega Freaks

SEGA CONSUMER HISTORY

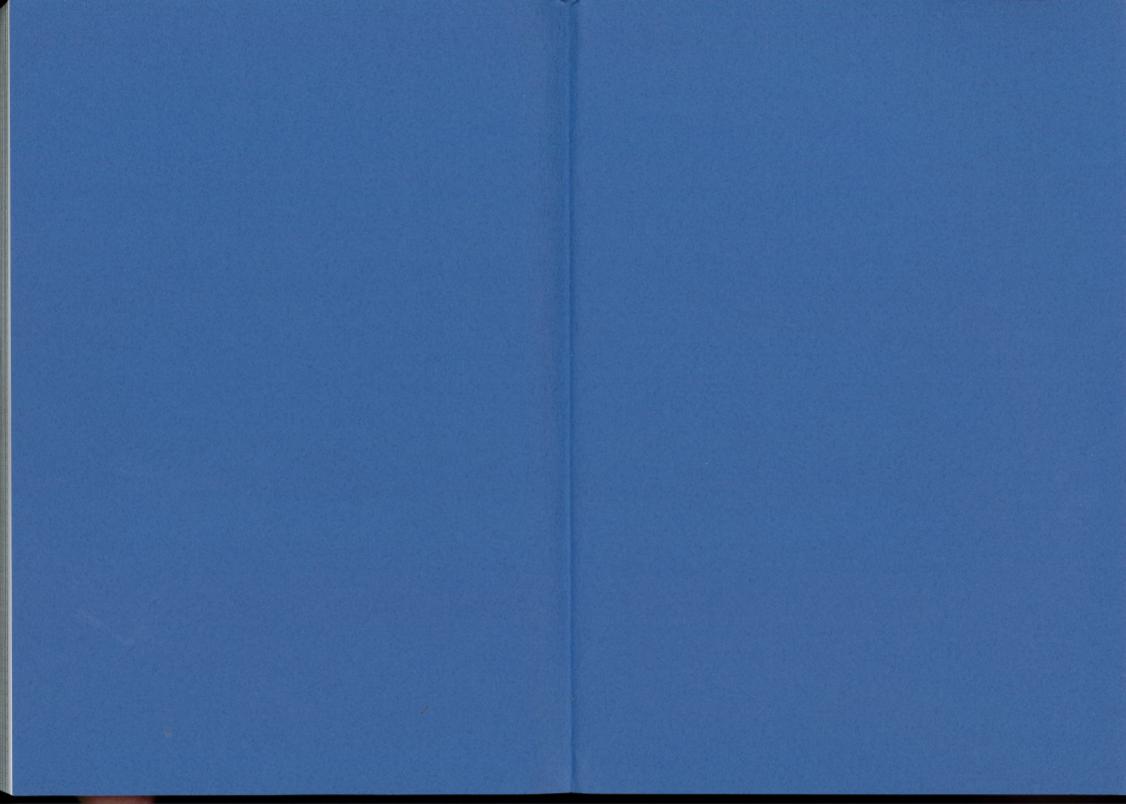
セガ・コンシューマー・ヒストリー

2002年2月27日　初版発行

■協力
株式会社セガ　http://sega.jp/
株式会社スマイルビット　http://www.smilebit.com/
株式会社オーバーワークス　http://www.o-works.co.jp/
株式会社ソニックチーム　http://www.sonicteam.com/
株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ　http://www.u-ga.com/
株式会社ウェーブマスター　http://www.wave-master.com/
株式会社ウエストン ビット エンタテインメント　http://www.westone.co.jp/
株式会社キャメロット　http://www.camelot.co.jp/
株式会社クライマックス　http://www.climax.co.jp/
株式会社ゲームアーツ　http://www.gamearts.co.jp/
株式会社コンパイル　http://www.compile.co.jp/
株式会社トレジャー　http://www.treasure-inc.co.jp/
サン電子株式会社　http://www.sun-denshi.co.jp/

■主要参考文献（五十音順）
『ゲームクラッシュ』エクシードプレス
『ゲーム年鑑1983-1986』アスキー
『ゲームマシン』アミューズメント通信社
『広技苑』毎日コミュニケーションズ
『サターンのゲームは世界いちぃぃぃ！』ソフトバンク
『サターンFAN』徳間書店インターメディア
『セガサターンマガジン』ソフトバンク
『セガ・マークIII大作戦』徳間書店
『超絶大技林』徳間書店インターメディア
『テレビゲーム 電視遊戯大全』ユー・ピー・ユー
『電視遊戯時代 テレビゲームの現在』ビレッジセンター出版局
『Beep』ソフトバンク
『BEEP!メガドライブ』ソフトバンク
『BIT GENERATION 2000』神戸ファッション美術館
『ファミコン通信』アスキー
『ふり向けばセガがいる2』キルタイムコミュニケーション
『マイコンBASICマガジン』電波新聞社
『メガ・ドライブのすべて』JICC出版局
『メガドライブFAN』徳間書店インターメディア
『メガドライブ・MEGA-CDオールソフトカタログ』ソフトバンク

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　相沢浩仁
■印刷　大日本印刷株式会社
■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　TEL03・5433・7850（営業局）

■ISBN4-7577-0789-4
■Printed in Japan

セガ・アーケード・ヒストリー

●本体価格1800円＋税
●A5判　好評発売中

セガ初のビデオゲーム『ポントロン』から近年の最新作まで、1973～2001年に登場したセガ・アーケード全432タイトルを完全紹介。筐体やシステム基板の貴重な写真、開発スタジオのインタビューなど、セガ・アーケードのすべてを凝縮！

ISBN4-7577-0789-4
C0076 ¥1900E
9784757707894
1920076019005
エンターブレイン
定価 本体1900円 +税